ATARI magazin

1 Jan./Feb. '94 4. Jahrgang **Informationen für XL/XE-Computer**





GAME MISTER X

*** NEU * NEU ***

PD-MAG Nr. 1/94

SPRINTXL

Messebericht: **All Micro Show in England!!!**

Brandaktuell: Speedy XF 551

Spiele aus Polen

The Last Guardian

Klatwa

Zeus

Smus

Czaszki/Electra

Workshops

TextPro+

Quick-Ecke

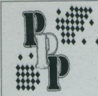
Pageprinter

Hardware

Epromologie



NEU: Diskettenmagazin SYZYGY



Die Verkaufsrenner des Jahres 1993

Unterhaltsam - Aufregend - Spannend

DTP Dektop ATARI

Das wohl beste und umfangreichste DTP-Programm in deutscher Sprache - fast alles ist möglich !!! Wir haben im ATARI magazin ausführlich über dieses Super-Programm berichtet.

Best.-Nr- AT 249 DM 49,-

The Final Battle

The Final Battle ist ein gutes Strategiespiel für zwei Personen. In diesem Spiel werden Sie beweisen müssen, ob Sie sich auf jede Situation einstellen können.

Best.-Nr- AT 271 nur DM 19,-

Schreckenstein - Cavelord

Oldies - aber gefragt wie nie zuvor !!!

Cavelord ist für einen Spieler ausgelegt. Man segelt mit seiner Figur durch die teils recht engen Höhlen auf der Suche nach der Krone. Ein farbenprächtiges und spannendes Spiel.

Schreckenstein ist für zwei Spieler ausgelegt. Es ist ein überaus schnelles Spiel und bietet einen gesplitteten Bildschirm.

Beide Oldies sind jetzt bereits schon Klassiker. Also nicht versäumen.

Cavelord: Best.-Nr. AT 269 DM 24,- Schreckenstein: Best.-Nr. AT 270 DM 24,-

WASEO Triology

Drei tolle Anwenderprogramme!!!

1) Der Geburtstagskalenderdrucker

Mit diesem Programm können Sie nicht nur einen Kalender erstellen und ausdrucken, sondern Sie können darin gleich die Namen der Geburtstagskinder eintragen.

2) Lettermaster

Stellen Sie 3D-Zeichen einmal in einer anderen Perspektive dar. Die ungewöhnlichsten Effekte können erzielt werden.

3) Der Kurzbriefdrucker

Erstellen Sie Ihren eigenen Kurzbrief. Das Programm ist leicht zu bedienen und bietet jeden Komfort.

Best.-Nr. AT 277 DM 24,-

ENRICO 1

Ein Jump and Run Suchspiel mit 10 Level. Jedes Level besteht aus 13 spannenden Bildschirmseiten und einigen aufregenden Extraleveln. Wem dies immer noch nicht ausreicht, kann mit dem Editor eigene Levels erstellen.

Best.-Nr. AT 255 DM 26,90

ENRICO 2

Freunde von Enrico sollten sich auf jedenfall auch den zweiten Teil zulegen. Erneut müssen Sie sich durch schwierige Levels kämpfen, um endlich die richtigen Kreuze einzusammeln. Jede Menge feindliche Monster müssen aus dem Weg geräumt werden, um an das Ziel zu kommen.

Best.-Nr. AT 247 DM 24,90

Versäumen Sie keinen dieser Verkaufsrenner des Jahres 1993 !

Sollten Sie noch nicht alle Programme haben, greifen Sie gleich zu !

Benutzen Sie einfach die beigelegte Bestellkarte

Power per Post - PF 1640 - 75006 Bretten

Lieber Atari-Freund,

rechtzeitig zum Weihnachtsfest haben wir die neue Ausgabe des ATARI magazins fertiggestellt.

Diese Ausgabe ist vom Termin her immer die schwierigste. Sie muß um 14 Tage vorgezogen werden, da während der Weihnachtszeit die Druckerei nicht arbeitet.

Wie Sie sehen, ist es uns dennoch gelungen ein interessantes Magazin für Sie zuammenzustellen.

Große Werbeaktion - Seite 54

Auch die Verlängerungen für das Magazin sind abgeschlossen. Doch dazu hätte ich noch eine Bitte an alle aktiven User. Lesen Sie dazu die Seite 54 "Große Werbeaktion", vielleicht können Sie uns hier aktiv unterstützen. Zusätzlich können Sie sich einige Gutscheine verdienen.

Tolle Weihnachtangebote

Natürlich haben wir auch wieder tolle Weihnachtsangebote, die Sie auf **Seite 25** finden. Hier kann sich jeder seine **PD-Weihnachtsgeschenke** aussuchen. Interessant für Sie ist bestimmt auch unsere **Fundgrube** auf **Seite 17**.

Wir hoffen auf große Resonanz, damit wir die schlechten Sommermonate endlich vergessen können.

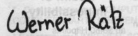
Alle, die sich noch nicht für das **PD-MAG** entschieden haben, sollten einmal die letzte Seite studieren und auch die Berichte über das PD-MAGazin nachlesen, die in jeder Ausgabe zu finden sind. **Es lohnt sich wirklich.**

Interessante Neuheiten

Außerdem gibt es interessante Neuheiten. Zum Beispiel die Speedy für die XF 551, das neue Diskettenmagazin **SYZYGY**, das eine gute Ergänzung zum ATARI magazin ist, und vieles mehr.

Aber das können Sie gleich selbst alles nachlesen.

Nun wünsche ich allen noch ein **frohes Weihnachtsfest** und einen **guten Rutsch** in das neue Jahr.



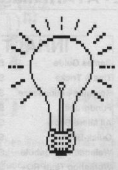
Werner Rätz

P.S.: Machen Sie aktiv am ATARI magazin mit. Wir brauchen Ihre Mitarbeit!

INHALT

Einsendeschluß für Kleinanzeigen und für das Preisausschreiben ist der 4. Februar

Beachten Sie bitte die Seiten 17, 25, 46 und 54 (Werbeaktion).



An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640

75006 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Machen auch Sie aktiv mit!!!

Der Games Guide kann nur so gut sein, wie er von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

RAMPAGE

Kommt die Straßenbahn, dann stellt man sich am besten so an den rechten Schirmrand, daß die Monsternase die schwarzen Hintergrundhäuser gerade so berührt. Kommt der rote Wagen, wartet man, bis man in ihm steht und dann Dauerfeuer und Joystick nach unten. Wird alles richtig gemacht, wackelt es zwar, aber kann nicht flüchten, das gibt Punkte.

1fc2->1 --> Level=Level+1

3b9e -> ea,ea,ea unst.

UNICUM

Die Eingabe von HAPPY im Titelbild bewirkt eine emsige Steigerung der Leben.

GAUNTLET

Wenn die Leben knapp werden in einen leeren Raum gehen und beim Auf- und Abgehen warten, bis die 0 Leben auf 9999 umspringen.

HENRYS HOUSE

Eingabe von CPM im Titelbild ergibt unendlich viele Leben.

THE GOONIES

Beim Laden eines Levels BREAK drücken, so einfach ist das.

SCROLLS OF ABADON

Ein paar Codewörter zu diesem Spiel: WALK, ICE, FLIGHT, MAPPA

GHOSTBUSTERS

Name Peter und Konto-Nr. 50338 ergeben 604000 Dollar.

INTERNATIONAL KARATE

Mit Taste X plus Ziffer 1 - 4 läßt sich die Geschwindigkeit einstellen

OLIES FOLLIES:

Codewort ZOOOM

THE LIVING DAYLIGHTS

Level 2: Nachtsichtgerät

Level 3: Helm

Level 4: Bazooka

Level 5: Armbrust

Level 6: Pfeilpistole

Level 7: Bazooka

BOUNTY BOB STRIKES BACK

Level 1: Blumentopf nehmen, dann START + 1 drücken.

Level 2: Alle Monster töten, Farbrolle nehmen und START + 3 drücken.

Level 3: Kelch nehmen und START + 4 drücken.

Level 5: Kaffeepott nehmen und START + 8 drücken.

Level 10: Heugabel nehmen.

Level 16: Aufzugsrohr nach links stellen, Pastete nehmen und START + 0 drücken

CHIMERA

Im Pausemodus gleichzeitig START+SELECT+OPTION drücken. Überraschung.

River Raid

$6a Lives

Level Dec.: $62

Level Hex.: $60

Return of the Jedi

$89 Lives

Rainbow Walker

$3dd3 Lives

Red Max

$38ab Lives

Realm of Impossibility

ab $6f60 Hitpoints

Rubberball

$b08f Lives

Silent Service

Die Anfahrt zu den Schiffkonvois kostet immer viel Zeit. Die Tasten F+N bieten hier die Möglichkeit des Zeitraffers, also eines beschleunigten Spielablaufes.

Taste N gedrückt bedeutet Rücksprung in den normalen Zeitablauf und entspricht Time scale 1. Drücke die Taste F 1-3 mal, das entspricht Time scale 2-4. Die einzelnen Beschleunigungen habe ich nicht nachgerechnet, möchte aber sagen, daß Time scale 2=2fache, 3=4fache und 4=8fache Zeitraffer bedeutet, allerdings ohne Gewähr.

Kennedy-Approach

Die Menüs können über den Jogstick, aber auch per Tastendruck angesprochen werden.

Shift-1:=Pause

Shift-7:=Neustart

Wenn das Hauptmenü angezeigt wird, der Level mit Taste 1-5 auswählen, danach den Airport mit den Tasten 1-5 auswählen. Das erspart Zeit, weil Fehlbedienungen hierbei beinahe ausgeschlossen werden können.

Wilfried Grabasch

ZAXXON'S STATION

Objekt und Verb eingeben, außer bei:

INVENTUR, UMSEHEN, N - Norden, S - Süden, O - Osten, W - Westen.

* **Raumschiff:** UMSEHEN, BUCH NEHMEN, BUCH LESEN, BUCH ABLEGEN, KARTE NEHMEN, TARNGERAET NEHMEN, TARNGERAET EINSCHALTEN, RAUMschiff LANDEN, TARNGERAET ABSCHALTEN, TARNGERAET ABLEGEN, RAUMschiff VERLASSEN

* **Tankautomat:** UMSEHEN, LAGER NEHMEN, TANKautomat EINSCHALTEN, N

* **Roboter:** KARTe HINHALTEN, O

* **Zelle:** UMSEHEN, COMPUTERKARTE NEHMEN, TASTatur SCHIESSEN, W

* **Roboter:** KARTe HINHALTEN, S, S

* **Computerraum:** COMPUTERKarte REINSTECKEN, COMPUTERKARTE NEHMEN, S

* **Schatzraum:** UMSEHEN, SCHATZ NEHMEN, O

* **Zaxxon:** SCHATZ GEBEN, N

* **Computerraum:** COMPUTERKarte REINSTECKEN, N

* **Tankautomat:** RAUMschiff EINSTEIGEN, TARNGERAET NEHMEN, TARNGERAET EINSCHALTEN, RAUMschiff STARTEN --- > ENDE

AUFRUF

Nur durch viele Beiträge von aktiven Lesern wird die Rubrik

"Tips & Tricks"

erst richtig interessant!!!

Alle Atarianer sind deshalb aufgerufen, an Ihrer Rubrik "Tips & Tricks" aktiv teilzunehmen.

Die Einsteiger kommen in den Zeitschriften meistens zu kurz. Dies möchten wir ändern. Dafür brauchen wir Ihre Tips, Tricks, kleinere Programme und deren Dokumentation. Es liegt an Ihnen, sich an der Gestaltung des Atari magazins zu beteiligen.

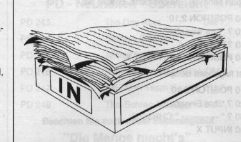
Wird Ihr Tip im ATARI magazin verwendet, erhalten Sie von uns einen Einkaufsgutschein bis zur

Höhe von DM 20,-

Kennwort

Tips & Tricks

Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten



Wir freuen uns auf Ihre Post

KLEINE PROGRAMMIERTIPS

Kommt nach einem THEN-Befehl eine Anweisung zum Sprung nach einer Zeilennummer, kann man "GOTO" weglassen. Statt also zu schreiben

```
10 IF X=5 THEN GOTO 100
```

reicht es aus, wenn man eingibt:

```
10 IF X=5 THEN 100
```

Man kann Speicherplatz sparen, wenn man bei allen Variablenabfragen nach 0 einfach NOT schreibt. Beispiel:.

```
10 IF X=0 THEN ? "Aha."
```

Besser ist folgende Zeile:

```
10 IF NOT X THEN ? "Aha."
```

Um einen String mit einem bestimmten Zeichenmuster zu füllen (z.B. um einen Gr.0-Bildschirm mit einem schönen Rahmen zu versehen) kann man wieder den bekannten Trick anwenden, mit dem man ihn schlagartig mit einem bestimmten Zeichen füllen kann, nur in etwas geänderter Form, z.B. so:

```
10 GRAPHICS 0:DIM TXT$(959)
20 TXT$="!#&%$=":TXT$(953)=TXT$
30 TXT$(7)=TXT$
40 POKE 82,0:? CHR$(125);TXT$;
50 GOTO 50
```

Den LET-Befehl kann man sich sparen. Es ist das Gleiche, wenn Sie

```
10 LET X=100 oder
10 X=100
```

schreiben.

Wenn es geht, sollten Sie statt den POSITION-Befehlen in Graphics 0 die Cursor-Steuerzeichen einsetzen, das spart sehr viel Speicherplatz. Besser als

```
10 POSITION 2,10:
20 ? "Ihre Eingabe:"
30 ? "------------"
40 POSITION 16,10:INPUT X
```

ist folgendes Beispiel:

```
10 POSITON 2,10:
20 ? "Ihre Eingabe:"
30 ? "------------ ";CHR$(28);
40 INPUT X
```

Thorsten Helbing

Kleine Soundtips

Für die Leute, die gerne Spiele programmieren wollen, denen aber der gute Ton im wahrsten Sinne des Wortes fehlt, hier ein paar nützliche Subroutinen, die Ihrem Spiel etwas mehr Pep geben können:

Laserschuss:

```
10 FOR S=1 TO 6: FOR P0=0 TO 200 STEP 10
20 SOUND 0,P0,10,8:SOUND 2,P0,12,8:SOUND 3,P0,4,8
30 NEXT P0:NEXT S
```

Fallende Bombe:

```
10 FOR P0=0 TO 150:SOUND 0,P0,10,P0/15+2:NEXT P0
20 FOR P0=0 to 240 STEP 5:VOL=14-P0/20:SOUND 0,P0,0,VOL:SOUND 1,P0,8, VOL
30 SOUND 2,P0+15,2,VOL:NEXT P0
```

Summer:

```
10 SOUND 0,40,6,10
20 FOR D=1 TO 400:NEXT D
30 SOUND 0,0,0,0
```

Donner:

```
10 FOR P0=1 TO 3
20 Y=INT(255*RND(1)+20)
30 X=RND(1)*75
40 FOR P1=1 TO Y
50 SOUND 0,P1,8,15
60 NEXT P1
70 FOR D=1 TO X:NEXT D
80 NEXT P0:SOUND 0,0,0,0
```

Tastendruck:

```
10 FOR I=15 TO 0 STEP -.1:SOUND 0,100,10,I:NEXT I
```

Wasser:

```
10 POKE 53761,170: FOR I=1 TO 500:POKE 53760,INT(RND(0)*50)
20 NEXT I
30 POKE 53761,0
```

Raumschiffstart:

```
10 POKE 53760,100:POKE 53761,170:POKE 53768,4
20 FOR I=0 TO 255 STEP .1:POKE 53764,I:NEXT I
```

TIPS & TRICKS - LISTINGS - TIPS & TRICKS

Feuersirene:

10 FOR P0=200 TO 50 STEP -1:SOUND 0,P0,10,8:SOUND 1,P0+2,10,6:SOUND 2, P0+4,10,2: SOUND 3,P0+6,10,2:NEXT P0

20 FOR P=50 TO 160 STEP 0.2:SOUND 0,P0,10,8:SOUND 1,P0+2,10,6:SOUND 2, P0+4,10,4: SOUND 3,P0+6,10,2:NEXT P0

Flugzeuggeräusch:

10 FOR X=1 TO 400

20 SOUND 0,99,10,8

30 SOUND 0,0,0,0

40 NEXT X

Türglocke:

10 FOR V=15 TO 0 STEP -0.5:SOUND 0,29,10,V:SOUND 1,30,10,V:NEXT VOL

20 FOR V=15 TO 0 STEP -0.5:SOUND 0,35,10,V:SOUND 1,36,10,V:NEXT VOL

Frederik Holst

Hallo Verlag Rätz und PPP,

da Sie immer bitten, daß alle mitmachen, um das ATARImagazin am Leben zu halten, möchte ich Ihnen heute einmal zwei Tips zukommen lassen, statt Fragen zu stellen.

TIP Nr. 1

Im ATARImagazin Nr. 3 Mai/Juni '93 wurde eine Druckeranpassung des ATARI-Druckers XMM801 von Andreas Tartz, für DESKTOP-ATARI, veröffentlicht. Diese Druckeranpassung kann man auch für EPSON-Drucker verwenden. Mein Drucker (EPSON LQ-850) läuft mit dieser Anpassung problemlos.

Für alle, die das ATARImagazin Nr. 3 nicht besitzen, möchte ich hier die Anpassung noch einmal kurz aufschreiben:

Vorbereitende Maßnahmen

Wieviel Bytes? 3

Byte#1: 27

Byte#2: 65

Byte#3: 8

Sequenz zur Steuerung des Druckers

Wieviel Bytes? 2

Byte#1: 27

Byte#2: 75

Steuerung für CR/LF (Return)

Wieviel Bytes? 1

Byte#1: 155

Maßnahmen nach Ende des Druckes

Wieviel Bytes? 2

Byte#1: 27

Byte#2: 64

TIP Nr. 2

Druckeranpassung (EPSON-Drucker) für das Programm "Poster" + (PD 178).

Da ich auch hiermit Probleme hatte und mir auch Thorsten Helbing nicht weiterhelfen konnte, habe ich eine Weile herumprobiert (ohne Handbuch!), bis es geklappt hat. Hier nun die Anpassung:

-> ESC <- bedeutet, daß zweimal die ESC-Taste gedrückt werden muß!!

Grafikmodus: ESC-K

7/72 Zoll Zeilenvorschub: ESC-1

8/72 Zoll Zeilenvorschub: ESC-O <-- O nicht Null

Seitenvorschub: ESC-0 <-- Null nicht O

Mit dieser Anpassung müßte der Epson Drucker Poster ausdrucken.

Ich hoffe mit diesen Tips konnte ich einigen Lesern helfen. Ich freue mich immer, wenn ich etwas finde, das mich weiterbringt. Bis zum nächsten Mal verbleibe ich

Raimund Altmayer

TIPS & TRICKS

```
0 REM SAVE"D:BLCKSAV.TUR
10 OPEN #1,4,0,"D8:BLCK.PIC"
13 OPEN #2,8,0,"D8:BLCK.OBJ"
16 XLEN=16:REM BLOCKBREITE IN PIXELN
19 YLEN=32:REM BLOCKLAENGE IN PIXELN
22 XL=XLEN/4
25 ZEILEN=1
28 STAD=$7000:REM ANFANGSADRESSE
31 ENAD=STAD+40*(ZEILEN+1)*32-1
34 GRAPHICS 15+16
37 BS=DPEEK(88)
40 BGET #1,DPEEK(88),7680
43 PUT #2,255,255
46 PUT #2,STAD MOD 256,STAD DIV 256
49 PUT #2,ENAD MOD 256,ENAD DIV 256
52 FOR J=0 TO ZEILEN
55   FOR I=0 TO 40-XL STEP XL
58     YST=J
61     XST=I
64     EXEC BLCKSAV
67   NEXT I
70 NEXT J
73 CLOSE
76 END
79 ------------------------------
82 PROC BLCKSAV
85   FOR Y=YST*YLEN TO YST*YLEN+(YLEN-1)
88     FOR X=XST TO XST+3
91       W=PEEK(Y*40+BS+X)
94       PUT #2,W
97     NEXT X
100  NEXT Y
103 ENDPROC
```

Programme in Turbo-Basic

Hier noch 2 kürzere Listings, die schnell abetippt sind.

Beim Programm BLCKSAV.TUR geht es um Blöcke, die man aus einem 62-Sektoren Bild ausschneiden und in ein Objektfile mit variabler Startadresse wandeln kann.

Achtung: In den Zeilen 10 und 13 müssen Sie die Dateinamen des von Ihnen ausgesuchten Bildes eingeben.

Mit dem Programm JOYSTI.TUR können, gleichgültig ob an Port 1 oder 2 angeschlossen, die Auswirkungen auf dem Bildschirm abgelesen werden.

Das erste Programm stammt von Daniel Pralle, das zweite wurde uns vor längerer Zeit von Helmut Kadur zur Verfügung gestellt, der sich leider nicht mehr mit dem Atari beschäftigt.

```
100 REM JOYSTI.TUR
110 ------------------------------
160 REM
170 REM Stand: 030392
180 ------------------------------
190 GRAPHICS 0:POKE 709,0:POKE 710,10:POKE 712,10:POKE 752,1:POKE 82,0:POKE 756,
204:POSITION 0,0
200 ? :? "Bei Anschluss beliebiger Steuergr
te an PORT 0 und/oder PORT 1, kann die Aus-   wirkung abgelesen werden."
210 ? :? " Mit Leertaste starten ! ":GET E:CLS :POSITION 0,0
220 ? "    Abfrage der Steuer-Anschlüsse    ":?
230 ? "PADDLE(0) =":? "PADDLE(1) =":? "PADDLE(2) =":? "PADDLE(3) =":?
240 ? "PTRIG(0)  =":? "PTRIG(1)  =":? "PTRIG(2)  =":? "PTRIG(3)  =":? :?
250 ? "STICK(0)  =":? "STICK(1)  =":? "STICK(2)  =":? "STICK(3)  =":?
260 ? "STRIG(0)  =":? "STRIG(1)  =":? "STRIG(2)  =":? "STRIG(3)  =":?
270 POKE 82,22:POSITION 22,2
280 ? "PADDLE(4) =":? "PADDLE(5) =":? "PADDLE(6) =":? "PADDLE(7) =":?
290 ? "PTRIG(4)  =":? "PTRIG(5)  =":? "PTRIG(6)  =":? "PTRIG(7)  =":? :?
300 ? "STICK(4)  =":? "STICK(5)  =":? "STICK(6)  =":? "STICK(7)  =":?
310 ? "STRIG(4)  =":? "STRIG(5)  =":? "STRIG(6)  =":? "STRIG(7)  ="
320 POSITION 0,11:? "______________________________________"
330 POSITION 0,23:? "      Programm mit  E  beenden !      ";
340 ------------------------------
350 DO
360   A0=PADDLE(0):A1=PADDLE(1):A2=PADDLE(2):A3=PADDLE(3):A4=PADDLE(4):A5=PADDLE
(5):A6=PADDLE(6):A7=PADDLE(7)
370   B0=PTRIG(0):B1=PTRIG(1):B2=PTRIG(2):B3=PTRIG(3):B4=PTRIG(4):B5=PTRIG(5):B6
=PTRIG(6):B7=PTRIG(7)
380   C0=STICK(0):C1=STICK(1):C2=STICK(2):C3=STICK(3):C4=STICK(4):C5=STICK(5):C6
=STICK(6):C7=STICK(7)
390   D0=STRIG(0):D1=STRIG(1):D2=STRIG(2):D3=STRIG(3):D4=STRIG(4):D5=STRIG(5):D6
=STRIG(6):D7=STRIG(7)
400   POKE 82,12:POSITION 12,2:? A0:? A1:? A2:? A3:?
410   ? B0:? B1:? B2:? B3:? :? :? C0;" ":? C1;" ":? C2;" ":? C3;" ":? :? D0:? D1
:? D2:? D3
420   POKE 82,34:POSITION 34,2:? A4:? A5:? A6:? A7:?
430   ? B4:? B5:? B6:? B7:? :? :? C4;" ":? C5;" ":? C6;" ":? C7;" ":? :? D4:? D5
:? D6:? D7
440   IF INKEY$="E" THEN RUN "D:WART.PRG:EXIT"
450 LOOP
```

Tips und Tricks

Bei meiner Arbeit hatte ich öfter das Problem, daß bei mathematischen Berechnungen Zahlen entstanden, die zu runden waren. z.B.: 0.2098 soll auf eine Stelle hinter dem Komma gerundet werden, weil 0.2 für meine Berechnungen ausreichend genau oder dieses Format einfach besser für die Ausgabe geeignet ist. Nun scheint mir aber der 'INT-Befehl' alleine wenig geeignet, um mathematisch sinnvoll eine Zahl auf,- oder abzurunden. Deshalb habe ich ein kurzes Programm geschrieben und die Rundungsregeln selber festgelegt.

```
10 ANZ=0: Z=Z*10^ANZ:AW=ABS(Z):VZ=SGN(Z): Z=INT(Z)

20 IF VZ=1 AND (AW-Z)>=0.5 OR VZ=-1 AND (AW+Z)<-0.5 THEN Z=Z+1

30 Z=Z/10^ANZ
```

ANZ ist die Anzahl, auf wieviel Stellen hinter dem Komma gerundet werden soll und kann festgelegt werden. In meinem Beispiel ANZ=0 wird auf 0-Stellen hinter dem Komma gerundet und das Ergebnis ist eine ganze Zahl. Die Variable Z ist die zu rundende/gerundete Zahl. Ein kurzes Beispielprogramm soll verdeutlichen wie es funktioniert. Einfach noch folgende Zeilen hinzufügen und schon geht es los.

```
5 FOR I=-1 TO 1 STEP 0.1 : Z=I

40 PRINT I;" ";Z:NEXT I
```

Bestimmt gibt es auch noch andere Methoden eine Zahl zu runden, mir fällt nur keine ein. Schreibt doch auch mal Euere Erfahrungen, am besten gleich an das ATARI-Magazin. Mit freundlichen Grüßen   Uwe Jacob.

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

Leserfragen

Markus Dangel fragt:

- Gibt es eine Möglichkeit den RUN "D:programm.obj" Befehl des BASIC in QUICK zu realisieren, damit man z.B. ein Vorprogramm-Titelbild und eine Musik vor dem eigentlichen Hauptprogramm ablaufen lassen könnte?

Ja, aber man muß dazu 2 kleine Unterprogramme für QUICK schreiben. Das werde ich in der nächsten QUICK Ecke zeigen.

- Wie kann man in QUICK die Ramdisk-Größe feststellen?

Man muß das Directory einlesen und erhält so die Anzahl der freien Sektoren. Wie das geht wurde in einem QUICK Magazin gezeigt.

- Wenn ich unter QUICK den Sound Kanal 2, 3 ansprechen will, so ertönt kein Ton. Woran kann das liegen? Ich habe mehrere Rechner mit dem selben Ergebnis. Kann das an der Ramdisk liegen?

Nein. In QUICK wird nur Soundkanal 0 und 1 initialisert. Man muß folgende Befehle zum Initialisieren von 2 und 3 einfügen:

POKE(53768,0)

POKE(53775,3)

- Wo ist die QUICK Ecke mit Harald Schönfeld im ATARI Magazin?

Hoppla! Der erste der danach fragt ;-) Naja, wegen Zeitmangels, Ideenmangels und geringen Leserreaktionen fielen die letzten 2 Folgen aus. Mal sehen, die nächste kommt vielleicht wieder.

- Gibt es eine Möglichkeit mehr Speicher für QUICK-Programme zu verwenden? Turbo-Basic bringt es ja immerhin auf ca. 34000 freie Bytes.

Nun, man kann den Bereich des Compilers mitverwenden, um die komplette Programmlänge zu nutzen. Nebenbei ist noch etwas Platz vor der Runtime-Library vor $4100. Außerdem hat Rainer Caspary im QUICK Magazin 11/12 gezeigt wie man die Ramdisk zum Page-Switching für mehr Speicher benutzen kann.

- Könnte man nicht eine QUICK Ramdisk Version herausbringen, die den Compiler oder den Editor bei Nichtbenutzen in diese unterbringt und so, auch wenn man den Compilerbereich im Proramm benutzt, keine Probleme hat? ... Also ich habe Riesenprobleme mit einer 320K Ramdisk und DOS 2.5, weil sich der Ramdiskinhalt nicht hält, ..., aber ein anderes DOS kann man mit QUICK nicht verwenden.

Da der Speicher in QUICK wirklich bis aufs letzte Byte ausgenutzt ist können wir keine solchen grundlegenden Änderungen vornehmen ohne inkompatibel zu werden. Ich versuche aber im nächsten QUICK Magazin zu zeigen, wie man QUICK ohne die QUICK Shell benutzen kann. Damit kann es dann mit wesentlich mehr verschiedenen DOS-Versionen benutzt werden.

Harald Schönfeld

Fehler im Bibo-Dos!

Ich habe festgestellt, daß dieses DOS bei zwei geöffneten Schreibdateien fehlerhaft arbeitet. Wahrscheinlich werden die Filepointer nicht richtig gesetzt. Kennt jemand Abhilfe? Oder kann ich das Bibo-Dos abschreiben?

Kleine Warenkunde

Auf dem deutschen Markt gibt es zwei 1M-Erweiterungen, eine von K. Peters und eine aus Amerika von Newell Ind. Der Unterschied liegt in den Bankauswahlbits. Die Megaram III nimmt die Bits 2,3,6 und 7 vom PORTB und 0 und 1 von $D600.

Das Newellteil schaltet mit den Bits 1-3 und 5-7 vom PORTB. Berücksichtigen muß man, daß Bit 1 auch das ROMbasic bzw. das parallele RAM schaltet. ATARI- und Turbobasic-User werden da Probleme bekommen, ganz zu schweigen von QUICKbenutzern. Auch die doppelte Belegung von Bit 5 ist problematisch.

Es schaltet den ANTICzugriff auf das Zusatzram an und aus. Als Ausgleich gibt es zwei DOSse, die eine 1M-Ramdisk bieten (Mydos, Sparta-Dos, jeweils neue Versionen), für die Megaram gibt es das (noch?) nicht.

Verlängerungen

Sehr geehrter Herr Rätz!

Auch ich will 1994 wieder dabei sein, anbei meine Aboverlängerung. Dazu hätte ich einen Vorschlag zu machen, die meisten verlängern ja Ihr Abo, warum macht Ihr es nicht wie bei anderen Zeitschriften, entweder ein halb- oder ganzjähriges Abo mit Kündigung wenigstens 2 Monate vor Ablauf. So liegt die Verantwortung bei den Abonnenten. Vielleicht kann man dieses im nächsten AM den Kunden einmal unterbreiten!

Dann hätte ich noch eine Frage, habt Ihr noch Lazy-Finger Disketten vom ST (wenn Ihr schon Spiele als Restposten anbietet) und was kosten sie, und welche sind noch vorhanden.

Im Voraus besten Dank für Ihre Mühe

Theo Bläcker

PPP: Mit den Verlängerungen bin ich schon immer am Nachdenken, wie man das einfacher machen könnte. Leider ist mir bisher noch nicht viel dazu eingefallen. Erstens gibt es zum Beispiel Probleme bei den Treueprogrammen. Diese muß der Kunde ja doch selbst aussuchen, und damit muß er sowieso eine Bestellkarte neu ausfüllen. Zweites Problem, wenn ein Kunde die Verlängerung nicht will, möchte ich ihn nicht dazu zwingen, nur weil er einen Termin vergessen

Kommunikationsecke

hat. Außerdem gibt es viele, die dann entweder bei Nachname die Annahme verweigern, oder bei einer Rechnung nicht bezahlen. Beides würde aber auch einen finanziellen Verlust (1.Portokosten durch das Verschicken - 2.Umsonst gedruckte Exemplare) bedeuten. Aber es ist gut, daß Sie dieses Thema einmal ansprechen, vielleicht hat ja einer eine gute Idee dazu. Uns wäre schon geholfen, wenn alle User wirklich an einem bestimmten Stichtag Ihre Verlängerung einschicken würden. Leider muß ich auch da bei manchen noch einmal nachhaken.

ST-Lazy-Finger

Was die ST-Programme betrifft, sind Sie ja bereits von uns benachrichtigt worden. Aber vielleicht haben auch andere User noch Interesse an den ST-Programmen. Wir haben noch unser komplettes Lazy-Finger Angebot für den ST. Außerdem haben wir noch einige Hundert preisgünstige PD-Disketten für den ST auf Lager. Bei Intersse schicken wir Euch mehr Informationen zu.

PPP: Auf einem Brief war noch eine Frage zur 1MB Super-Megaram. Den Brief finde ich im Moment nicht mehr, auf jedenfall ging es darum, ob der Inhalt der RAM's auch nach dem Ausschalten des Rechners bestehen bleibt. Die Antwort lautet nein.

AM 6/93 - Seite 12

Zur Kommunikationsecke 6/93 Seite 12 - 4 Fragen

Frage 1: Aus Zeitgründen noch nicht getestet.

Frage 2: "Lange Wartezeiten beim Booten". Vor allem bei eingebauten Erweiterungen ist das von Atari mitgelieferte Netzteil oft überfordert.

Wichtig: Folgender Hinweis ohne Gewähr und nur für Profis. Beim Einschalten des Computers unbedingt die Spannung des Netzteiles überprüfen. Spannung sollte nicht unter 4,85 Volt absinken. Probehalber vielleicht erst mal ein stärkeres Netzteil ausprobieren (Vorsicht vor Falschpolung).

Frage 3: "Mehr Sektoren bei MyDos". Im DOS Option O anwählen, Laufwerksnummer wählen. Frage "Remove Drive?" mit Return bestätigen. Frage "Is Drive configarable?" Taste y drücken. Frage "High capacity drive?" auch y drücken. Bei der Frage "Drive size (in sectors)" sollte man etwas experimentieren. Tip 2000, 4000 usw. Disk formatieren, und danach neues DOS auf formatierte Diskette schreiben.

Frage 4: "Ladezeit des MyDos". Ladezeit bei XF von 1 min 55 sec ist korrekt. Abhilfe könnte vielleicht folgendes bringen:

Ramdisk ausschalten - neue Disk formatieren - neues DOS schreiben. Ladezeit verkürzt sich mit dieser Maßnahme um 20 sec. Im DOS kann man dann die Ramdisk wieder einschalten (funktioniert jedenfalls bei der 256K Ramdisk).

Bei Nachfragen hier noch meine Adresse: Christian Lorenz, Hintergasse 17, 76829 Landau, Tel. 06341/ 63963.

Dies & Das

Sehr geehrter Herr Rätz, liebe Atarianer,

beiliegend o.a. Mitgliedskarte und PD-Mag Abo. Problem: Ich finde allmählich nichts mehr auf der Liste, da ich weder programmiere, male, spiele oder komponiere. Ich bin fast reiner Anwender in den Bereichen Textverarbeitung, DTP, Drucken und Dateiverwaltung.

Meine Anregung: Die Liste auf das Gesamtangebot ausdehnen, mit Preislimit versehen, das ggf. gegen

Dies ist kein Witz - macht mit !!

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

Machen Sie mit und schicken Sie uns Beiträge zu

1) Games Guide (Karten, Lösungswege)

2) Tips & Tricks

3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)

4) Programmierwettbewerb

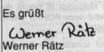
5) Kleinanzeigen

6) Was Ihnen sonst noch einfällt

Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Ihre Mitarbeit gäbe es gar keines.

Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!

Es grüßt



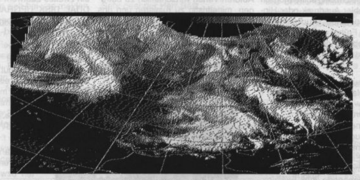
Werner Rätz



Kommunikationsecke

Das Wetter können Sie zwar nicht beeinflußen, aber die Kommunikationsseiten stehen zu Ihrer freien Verfügung!!!

Damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!



Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: Die richtige Antwort lautete Sydney in Australien

Die neue Preisfrage: Wie heißt das neue Diskettenmagazin von PPP

Einsendeschluß ist der 4. Februar 1994

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens:

Den Gutschein in Höhe von DM 30,- schicken wir an:

Dirk Paulsberg

Die nächsten Gutscheine in Höhe von DM 20,- gehen an:

Ulrich Thiele, Robert Kern, Jürgen Hemme, Eckhard Haupt

Je 2 PD-Disketten gehen an:

Bernd Trippe, Hans-Peter Schulz, Elke Andres, Albert Hackl, Andreas Rotzoll

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1. Preis Gutschein im Wert von DM 30,-

2.-5. Preis Gutscheine im Wert von DM 20,-

6.-10. Preis 2 PD's nach Ihrer Wahl

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

Kommunikationsecke - Leserecke

Zuzahlung auch überschritten werden kann. An dieser Stelle: Ich vermisse eine wirklich leistungsfähige "Datenbank" (keine Karteikarten) mit der per selbst zu gestaltender Masken z.B. ein Sportverein, große Sammlungen usw. verwaltet werden können. Sortieren und Suchen nach ein bis mehreren Kriterien gleichzeitig sollte möglich sein, komfortabler Ausdruck oder Hinweis auf existierende Druckprogramme inklusive. Früher gab es (gibt es noch?) Austrobase, das ich aber nur vom Prospekt kenne und meinen Vorstellungen entspricht.

Allerdings brauche ich Kompatibilität zu aktueller Hard- (Floppy 2000 II, 1 MB Ram usw.) und Software (z.B. Bibo-Dos, Druckerprogramme). Im Mai '93 kam mein Traum - die 2000 II. Mit blanken Augen mußte ich aber ein Waterloo hinnehmen - AEG-Prinzip (Auspacken, Einschalten, Geht nicht). Die Busy-Lampe erlosch nicht, und der 800 XL ignorierte ihre Existenz. Nach Rücksendung dauerte es dreieinhalb Wochen, bis sie - lauffähig aber kommentarlos zurückkam. Anfrage an dieser Stelle: was war los, ist das Gerät neu oder repariert, welche Auswirkungen hat das auf die Garantie?

So, genug der Wermutstropfen. Ich nutze die Fähigkeiten der Floppy höchstens zu 10%; aber die sind der Hammer. Die Schnelligkeit ermöglicht bei meinen häufigen Lade-/Speicher- und Kopiervorgängen ein ganz neues Arbeiten. Super. Ansonsten finde ich die Gestaltung des Atari-Magazins, die Disk-Line, das PD-Mag, überhaupt das Gesamtangebot gut.

Als Anwender mit (fast) null Ahnung kann ich zwar keine Beiträge liefern, aber Autoren und Verlag Rätz sind kein ehrenamtlicher Verein. Jemand muß die tollen Produkte auch kaufen, und das ist eben mein Beitrag (allmählich bekäme ich für meine Atari-Gesamtinvestitionen auch einen "386er", wäre aber eben nicht dasselbe).

Damit möchte ich alle Autoren und den Verlag ermuntern weiterzumachen sowie alle Atarianer auffordern im Rahmen des Geldbeutels die Angebote wahrzunehmen, damit sie auch künftig erhalten bleiben. Es zeugt schon gar nicht von Sportsgeist alles (illegal) zu kopieren und die Autoren/Verlag wirtschaftlich zu betrügen, mittelfristig zu ruinieren und uns alle dieser Möglichkeiten zu berauben.

Beste Grüße an alle 8bitter

Klaus Ofner



LE MOULIN ROUGE

PD-MAG

Lieber Sascha,

die PD-MAG gefallen mir sehr gut. Der Fehler mit der Uhr in Nr. 1 ist nun inzwischen korrigiert. Leider starten einige Files nicht aus dem Menü:

PD-MAG Nr.1) ATARISOU.COM und DABH.COM

Nr.3) SUPERCOP.CDM und ARAX

Beim ARAX erscheinen beim Ladevorgang farbige Zeichen, dann bleibt der Bildschirm aber schwarz und nichts geht mehr. Die anderen obigen Files sind über DUP-Menü und L lauffähig.

Dieser Beitrag wurde auf dem EPSON LX-400 gedruckt. Alle Umlaute sind möglich ä ö ü Ä Ö Ü mit CONTROL bzw. CONTROL + SHIFT mit den Buchstaben a o u, nicht wie von Alexander Blacher angegeben mit CONTROL + H oder CONTROL + ; für ä. Aber sonst ist seine Funktionsbeschreibung sehr gut und nützlich. Ich habe aber noch nicht alles ausprobiert.

Eine Frage zu Laufwerken:

Ich möchte mir zu meiner XF 551 evtl. ein zweites Laufwerk zulegen. Das XF DUAL DISK UPGRADE wäre sicher gut brauchbar, verbessert und erweitert die XF 551 und ist finanziell am günstigsten.

Die Floppy 2000-II ist sicher auch sehr gut, allerdings auch im Preis. Die 1050 ist nicht mehr am Markt, wäre mit MINI SPEEDY D/HSS sicher auch sehr zu empfehlen aber noch teurer.

Wer kann mir aus seiner längeren Erfahrung raten bzw. gut funktionierende Laufwerke anbieten. Als Rentner der neuen Bundesländer ist mein Etat für das Hobby eingeschränkt. Hier noch meine Adresse: Klaus Berger Frh.-v.-Stein-Str. 7 06766 Wölfen

Mit freundlichen Grüßen Klaus Berger

UNI-DOS 5.0

Leider gibt es bei uns eine kleine Verzögerung des UNI-DOS 5.0. Uns fehlen noch einige IC's für den Hardwareschlüssel und ein Programmierer, der uns das in Turbo-Basic geschriebene Programm in Maschinensprache umsetzt.

Wenn hier jemand ist, der sich mit Maschinensprache auskennt und uns das UNI-DOS 5.0 in Maschinensprache umsetzten kann, sollte sich bei uns melden. Der Umprogrammierer bekommt die Lizensierte Vollversion incl. Hardwareschlüssel als Dankeschön. Wer Interesse hat meldet sich bitte bei: COMPY-TECH, Kay Hallies, Stichwort: UNI-DOS 5.0, Gerberstr.8, 25355 Barmstedt

Kommunikationsecke - Leserecke

REGIONALGRUPPE NORD

Wir suchen immer noch neue Mitglieder für unsere Regionalgruppe NORD. Wer in der Umgebung Barmstedt, Elmshorn, Pinneberg, Hamburg wohnt und einen ATARI-8-Bit Computer besitzt, sollte sich bei uns melden.

Es wird ein Clubbeitrag in Höhe von 5.- DM erhoben. Von diesem Betrag wird für die Regionalgruppe eingekauft. In den meisten Fällen sind dies PD's. Die PD Bibliothek steht bei allen Clubtreffen jedem Mitglied frei zur Verfügung. Auch jeder Besucher ist herzlich willkommen.

Da wir zur Zeit keinen richtigen Clubraum zur Verfügung haben, findet das Treffen in einer Privatwohnung statt. Deswegen wird um eine Voranmeldung gebeten.

Meldet Euch bitte entweder bei:

Kay Hallies, Gerberstraße 8, 25355 Barmstedt oder

Nils Rennhack, Heidmühlenweg 69, 25335 Elmshorn

Centronics Interface

Sehr geehrter Herr Rätz,

zur Veröffentlichung im ATARImagezin biete ich ihnen den Lösungsweg für das Adventure ZAXXON'S STATION an. Ich habe es erst vor kurzer Zeit gelöst. Meines Wissens nach wurde hierüber noch nichts veröffentlicht.

Vor etwa 14 Tagen habe ich von Ihnen ein Centronics Interface II gekauft und möchte Ihnen sagen, daß es hervorragend mit meinem Robotrondrucker K 6313 zusammenarbeitet, der einen Centronics-Ausgang hat. Auch mit der Software gibt es keine Probleme (EPSON oder IBM). Das Drucken aus der DOS-Ebene sowie aus BASIC funktioniert bestens. Spezielle Grafikdruckprogramme die für den 1029 geschrieben sind können natürlich nicht laufen, da der K 6313 auf seinem Eprom nicht den ATARI XE-Zeichen- und Befehlssatz stehen hat.

Setzen der DIL-Schalter für CENTRONICS (EPSON) K 6313

0 1 1 1 0 0 1 0 1 0 1 1 1 1

0 0 1 0 0 0 1 0 1 1 1 0 1 1

Ich habe Ihnen das geschrieben, weil ich meine, daß andere Atarianer aus den neuen Bundesländern auch DDR-Drucker an ihren ATARI anschließen möchten und die Anschlußbedingungen nicht so genau kennen. Zum Anderen sollte man auch ein paar Worte über Dinge sagen die Freude bereiten. Wenn Sie möchten, können Sie diesen Beitrag für die Kommunikationsecke verwenden.

Mit freundlichen Grüßen

Gerd Glaß

Diskussionsthema

Wir suchen immer fesselnde Diskussionsthemen für die Kommunikationsecke. Vielleicht haben Sie ein Thema, das Sie brennend interessiert.

Schreiben Sie uns einfach!

Power per Post, Postfach 1640, 75006 Bretten

Neues Thema

Was kann man gegen die fallenden Mitgliedszahlen und die steigenden Kosten des ATARI magazins tun? Wie könnte die Zukunft für die 8-Bit-Atari's aussehen?

Kommunikationsecke

Thema: Kriegsspiele

Dem Leserbrief von Rainer Caspary im letzten ATARImagazin kann ich nur voll und ganz zustimmen.

Es war einmal nötig, daß jemand das aufzeigt, was eigentlich in allen von uns vorgeht, daß wir die Augen und unser Gewissen vor dem Schlechten in der Welt verschließen, es sogar noch paradoxieren indem wir der Sache positive Seiten abgewinnen und daraus ein Spiel machen.

Ich will mich nicht als Moralapostel darstellen, ich selbst spiele auch gerne eine Runde River Raid usw., doch auch bei mir ist die Grenze des guten Geschmacks eindeutig überschritten, wenn man, und sei es nur auf taktischer Ebene, Kriegsszenen vom Russlandkessel oder vom Wüstenkampf nachspielt.

Ich will genauso wie Rainer den Programmieren nicht unbedingt böse Absichten unterstellen, doch die Gefahr liegt bei solchen Spielen auf der Hand: Man schlüpft in die Rolle eines Generals, der hier oder da mal eben ein paar Divisionen als Kanonenfutter verbraten kann ohne das Leid im Endeffekt verstehen zu können.

Zu sehr ist meine Familie in die Kriegsleiden verwickelt gewesen, als daß ich solchen Spielen irgendetwas abgewinnen kann. Auch das Argument, das oft von Fans dieses Genres angebracht wird, es gehe nicht in erster Linie um den Krieg, sondern um die Taktik, lasse ich nicht ganz gelten, denn wenn es NICHT um den Krieg geht, warum dann nicht einen anderen taktischen Hintergrund? Daß sich die Werte in unserer Gesellschaft verschoben haben - in meinen Augen zum Negativen - zeigt sich täglich immer deutlicher.

Hier sollten die Softwareproduzenten und Verkäufer ansetzen und solche Spiele boykottieren. Ich habe mit Erleichterung festgestellt, daß bei PPP diese Spiele nicht erhältlich sind.

Frederik Holst

ST-Nein

Ich finde, man sollte das Atari-Magazin, das eigentlich nur für den XL/XE gedacht ist, nicht mit ST Berichten vollstopfen, man hat ja schon ein Beispiel was dann passiert. Sonderaktionen wie z.B. der Sommerschlußverkauf ST-GAMES ist ja voll in Ordnung, aber es sollte auch dabei bleiben, zumindest solange der ST nicht auch noch ausgestorben ist. Dann könnte man ja nochmal darüber reden, aber es sollte auf keinen Fall so sein, daß der ST mehr Seiten bekommt als der XL/XE. Man könnte aber auch ein eigenes Magazin, speziell für den ST, herausbringen, dafür müßte aber die Anfrage groß genug sein, deshalb sollte man vorher eine Umfrage starten.

Zum Thema Kriegsspiele. Es ist ja jedes "Ballerspiel" ein Kriegsspiel. Ich finde, man sollte aber genau differenzieren, ob es brutal dargestellt wird. Ich denke an Blutvergießen, Schreie o.ä. oder ob es gegen eine bestimmte Menschengruppe geht. Lemminge gehören doch auch in diese Kategorie, schließlich begehen diese sogar Selbstmord. Und keiner wird jemals auf die Idee kommen dieses Spiel zu verbieten.

Fazit: Kriegsspiele ja, aber mit genau abgestimmten Grenzen, wenn das auch manchmal das Programm verschlechtert.

Markus Dangel

Reflektionen

Thomas Teumer 24.10.93

Sehr geehrter Herr Rätz,

ich freue mich, daß es mir gelungen ist, mit meiner "wüsten Entscheidung" entsprechend Staub aufgewirbelt zu haben. Ich muß bezüglich der Ausführung meines Textes beisteuern, daß das Manuskript in aller Eile nach Feierabend heruntergehackt wurde, in der Hoffnung, daß es vor dem Satz zur Korrektur gegeben werden würde.

Was nun der Autor in seiner Darstellung meiner Person übersehen hat ist mein Alter. Mit fast 32 Jahren war es mir auch schon vor der Reprotage im ZDF über den "Kriegsschrott" in der lyrischen Wüste bekannt, daß dort noch etliche Altlasten liegen, ebenso wie in Kambodscha, Vietnam und z.T. noch auf Inseln im Pazifik!

In meinem schon fortgeschrittenen Alter ist mir auch bekannt, daß ein Krieg kein Abenteuerspielplatz für große Jungs ist.

Achtung: Gutschein für TAAM 2 bitte einlösen

Alle User, die uns die zweite Diskette von TAAM und 4,- DM in Briefmarken geschickt haben, erhielten von uns einen speziellen Gutschein in Höhe von DM 4,-.



Diesen hätten Sie für den zweiten Teil von TAAM einsetzen können. Aber der Autor ist im Moment bei der Bundeswehr und hat wenig Möglichkeiten sich intensiv mit dem zweiten Teil zu beschäftigen. Vielmehr versucht er ein bereits angefangenes Projekt fertigzustellen.

Da wir Sie nicht länger warten lassen wollen, können Sie diesen Gutschein bei jeder beliebigen Bestellung verwenden. Ich hoffe dieses Angebot ist auch in Ihrem Sinne.

Kriegsspiele - Kommunikationsecke

Den Enthusiasmus mir die Nächte am Computer um die Ohren zu schlagen, mich mit Laufzeit optimierten Programmen zu beschäftigen oder einfach nur die Welt mit hacken zu beglücken sind bei mir vorbei. Heute schlage ich mir die Nächte mit schönen Frauen um die Ohren - was auch sehr anregend sein kann!

Der Autor stellte auch die Behauptung auf, daß West Berlin bis zur Wiedervereinigung entmilitarisiert gewesen sei. Diese Aussage kann ich insofern nur als "Latrinenparole" bezeichen, da stets Streitkräfte der Siegermächte des 2. Weltkriegs dort stationiert waren (Berlin Brigade) - oder waren das keine Soldaten?

Wenn der Autor anmeckert, daß die Stadt Kortrijk falsch geschrieben wurde, so hat er voll recht, nur hat er dabei übersehen das die Sporenschlacht 1302 und nicht 1417 stattgefunden hat!

Doch nun zum Wesentlichen.

Die Ausführungen die ich gemacht habe zielen nicht darauf hinaus wie man am besten einen Krieg gewinnt. Hier wurde nichts anderes an einem praktischen Beispiel dargestellt, was man im Fach Betriebswirtschaft das Maximalprinzip nennt - aus den vorhandenen Mitteln den maximalen Nutzen ziehen!

Ich weiß, diese Aussage wirkt etwas sehr weit hergeholt, doch ebenso gut hätte ich die Lösung zu "Oil Imperium" oder "Karriere" liefern können, nur wer hätte daran schon Interesse?

Es gibt an amerikanischen Wirtschaftsschulen ein Programm, welches den Erfolg einer fiktiven Firma unter Berücksichtigung aller Faktoren simuliert. Die Markt- und Ertragssituation von Jahrzehnten wird in einigen Stunden dargestellt, das Ziel ist zu gewinnen - was sonst. Stimmt bereits der Ansatz nicht, geht man in Konkurs!

Nun werden wieder einige sagen "Krieg ist etwas völlig anderes", ich sage ja und nein. Ein General ist nichts anderes als ein Manager, der die richtigen Entscheidungen zu treffen hat. Das beste Beispiel für eine klare, strategische Fehlentscheidung ist die derzeitige Wohnraumsituation in Deutschland!

In der Simulation "Decision in the Dessert" hat man nur sehr begrenzte Resourcen an Material, Betriebsstoffen und "Arbeitskräften", die einem Aufgebot in Bezug zu fünffacher Überlegenheit gegenüberstehen.

Dieser sehr derbe Vergleich kann mit zwei Aussagen untermauert werden.

a. Eine Waffe ist nur so gut, wie der Mann der sie bedient.

das Equivalent aus dem zivilen Bereich dazu ist

b. Das größte Kapital einer Firma sind ihre Mitarbeiter.

Die Grundaussage ist sich völlig identisch!

Ich habe dies in meinen Ausführungen auch angedeutet, jedoch scheint der Autor in seiner Borniertheit dies nicht begriffen zu haben! An dieser Stelle darf ich ihm jedoch versichern, daß das Leben nicht nur aus Schule, Abi und Uni besteht!

Enden möchte ich mit einem Hinweis, der mich in meine Kindheit zurückbringt. Schon damals (60er Jahre) gab es riesige Diskusionen über das Thema Kriegsspielzeug und Gewalt im Fernsehen. Zu dieser Zeit waren die Zeichentrickserien "Schweinchen Dick" und "Der rosarote Panther" sehr beliebt.

Doch selbst über solche harmlose Situationskomik in Zeichentrickfilmen, konnten einige Superwichtige ihre akademische, weltfremde Meinung nicht für sich behalten.

Mit freundlichen Grüßen

PS: Bei der Bundeswehr habe ich übrigens nicht gedient - der Dank des Vaterlandes war nämlich stets sehr bescheiden ein paar Orden (Materialwert pro Stück etwa 5,--DM) und eine kleine, bescheidene Rente. Wer Krieg führen will, sollte ihn auch bezahlen können und nicht auf dem Rücken kleiner Leute austragen - denn WAR IS BUSYNESS - mehr nicht!



Um nicht weitere Stürme der Entrüstung auszulösen, erklärt sich der Satz wie folgt:

Im Krieg gibt es 4 Gruppen:

1. Die Anschaffer - Politiker, Generale, Idole

2. Die Ausbader - die armen Schweine, die an der Front ihren Kopf hinhalten

3. Die Unbeteiligten - die Zivilbevölkerung die zumeist zwischen die Fronten gerät und darunter am meisten zu leiden hat - siehe Vietnam, Mittelamerika.

4. Die Absahner - Korrupte Politiker, Waffenschmugler usw.

Gruppe 4 beeinflußt Gruppe 1 - Gruppe 1 setzt Gruppe 2 unter Druck, welche an Gruppe 3 auch ihren Frust ausläßt ....

AM - Kommunikationsecke

Hauptversammlung

Hallo liebe Leser, diesmal möchte ich Euch von der Jahreshauptversammlung des ABBUC e.V. berichten. Diese fand am 16.10.93 von 11-18 Uhr im Bürgerhaus Süd in Herten statt und war nach meiner Meinung schon eine etwas längere Anfahrt Wert.

Als ich um 10.20 Uhr in Herten eintraf, herrschte bereits reger Betrieb. Die Aussteller waren dabei, ihre Stände aufzubauen und ich machte eine erste Runde durch die Räume. Die ganze Veranstaltung war recht gut organisiert und es standen auch jede Menge Parkplätze zur Verfügung. Einen Haken hatte die Sache dann aber doch. Durch einen Fehler Seitens der Betreiber, war das Bürgerhaus doppelt vermietet worden.

So mußten die Computer in die obere Etage weichen, während sich unten im Saal allerlei Federvieh und Kleintiere tummelten. Dieses Mißgeschick machte mir aber nichts aus, ganz im Gegenteil. Alle Aussteller bekamen auf diese Weise ein Einzelzimmer und die Computer dudelten nicht so wild durcheinander. Um kurz nach elf wurden alle in den Versammlungssaal gerufen und die Versammlung begann. Der Abbuc legte seinen noch recht guten Geschäftsbericht vor, und es wurden alle Aktivitäten der Regionalgruppen angesprochen.

Ich will hier nicht weiter in Bilanzen verschwinden, und deshalb sage ich nur noch, daß die Mitgliederzahl des ABBUC von 1992-1993 um fast 100 auf 724 gesunken ist. Das ist zwar noch eine ganze Menge, aber doch schon ein deutlicher Rückgang. Die Versammlung schloß um ca. 1 Uhr und dann gings auf die Ausstellung. Mit von der Partie waren: Der AMC, ANG-Software, Die Top Crew, KE-Soft, Klaus Peters, Powersoft, Friday Software und zahlreiche Regionalgruppen. Natürlich hatte auch der Abbuc einen großen Stand aufgebaut und dieser war auch am meisten umlagert, da hier tolle Software wie etwa Print-Star oder Pyramidos verramscht wurde.

Natürlich habe ich mir auch das ein oder andere Programm einverleibt. Der ABBUC hatte sich vorbehalten, als einziger PD's anbieten zu dürfen und hatte natürlich die ganzen ca. 370 PD-Disketten parat liegen.

Viel zu sehen gab es auch bei den Regionalgruppen. Da gab es die Würzburger Atari-Front mit dem MD8-Files Player Fampy, mit dem der Atari PC-Musiken spielen kann, einen neuen Selfmade 260XLZ mit tollen Leistungsdaten aber noch kleinen Fehlern, da das Teil öfters abstürzte, und vieles mehr zu bestaunen.

Toll fand ich ein paar Animationen, deren Qualität so gut war, daß ich glaubte vor einem PC zu stehen. Auch erblickte ich einen XL in einem PC-Gehäuse, in welches einfach alles eingebaut war, was das Herz höher schlagen läßt.

Die Liste an tollen Sachen ließe sich noch erheblich in die Länge ziehen, aber ich will hier nur noch auf die Computerausstellung eingehen, in der es eine Menge Raritäten aus der Frühzeit der Atari-Computer zu sehen gab.

Die Händler hatten natürlich auch jede Menge anzubieten. Das Top-Mag hatte alle Polen Games im Gepäck und hier erlebte ich eine tolle Überraschung: Wer einen Original Top-Mag Kugelschreiber hatte, konnte diesen gegen ein Polen-Spiel seiner Wahl eintauschen. Zum Glück hatte ich meinen mit und schon kurz darauf freute ich mich über den Nachfolger von Mirax Force, the last Guardian.

Bei ANG gab es jede Menge Module zu Spottpreisen von 5,- bis 20,- DM und Trackbälle für 17,50,- DM.

KE-Soft veranstaltete auch in diesem Jahr eine Tombola bei der es tolle Preise zu Gewinnen gab und Klaus Peters stellte den Prototyp einer neuen XF551 Speedy vor. Der AMC zeigte die neuen Stereoblaster und alle Versionen des Port-Stecksystems. Außerdem gab es einen Berg an Software zum Sonderpreis.

Ich hatte auch ein interessantes Gespräch mit Armin Stürmer über die Zukunft der AMC-Soft und erfuhr, daß der AMC und KE-Soft in Zukunft zusammen an der AMC-Soft arbeiten. Der Zwist zwischen den beiden scheint also beigelegt und die AMC-Soft gerettet zu sein. Ich bin ja mal auf die neueste Ausgabe der Soft gespannt.

Um ca. 17.30 Uhr wurde mir die Sache langsam langweilig und ich fuhr mit einem Haufen billig eingekaufter Software und guter Laune wieder nach Hause. Ich kann nur sagen, wer nicht da war hat sicher etwas sehr wichtiges verpaßt.

Leider war die JVH nur recht mäßig besucht, mehr als 150 waren es bestimmt nicht. Naja, vielleicht kommen im nächsten Jahr mehr Atarianer. Ich bin in jedem Fall wieder dabei!

Sascha Röber

FUNDGRUBE

Nostalgische, 4-farbige Blechplakate aus Amerika !!!

Die Plakate wurden neu gedruckt, die Größe und Bestellnummer finden Sie unter jedem Bild



28*53,5cm - Best.-Nr. FG 1 DM 59,-



30*41cm - Best.-Nr. FG 2 DM 59,-



33*35cm - Best.-Nr. FG 3 DM 59,-



41,3*28cm - Best.-Nr. FG 3 DM 59,-



27*54cm - Best.-Nr. FG 5 DM 59,-



28,5*44cm - Best.-Nr. FG 6 DM 59,-

Historische Wertpapiere

Historische Wertpapiere sind ein interessantes Sammelgebiet. Sie sind dekorativ und durch Ihre Nummerierung ist jedes Exemplar ein Unikat. Um Ihnen dieses Gebiet einmal näher zu bringen, bieten wir Ihnen hier die Aktie der Firma "The Great Atlantic & Pacific Tea Company" an.



The Great Atlantic & Pacific Company

Maße: 30,4 * 20,4 cm

Farbe: blau

Best.-Nr. FG 7

Kennenlernpreis DM 6,-

Beachten Sie auch unser Weihnachtsangebot auf der Seite 25. Falls Sie zu den angebotenen Games aus Polen keine PD's wollen, können Sie wahlweise auch historische Wertpapiere nehmen. Wir liefern Ihnen dann zu jedem Game eine andere Aktie.

Kommunikationsecke

Internet online

Heute dreht es sich um:

- **8bitter im neuen Gewandt**
- **Bildschirmschoner**
- **ATARI Jaguar**

Newsgroups: comp.sys.atari.8bit

From: talmage@mentor.cc.purdue.edu (Mike Clemmons)

Subject: sort of inventing a new 8-bit...

I was just thinking, has anyone ever tried to put, say, a 130xe into the case of an Apple IIe computer??? What i was thinking was, If I was able to do that then I could put a Multi I/O, a hard drive and a lot of the upgrades because there would be plenty of space.

Just as a little project, wouldn't it be 'nice' (for a lack of a better word) to redesign the atari so that we could fit everything we wanted and also make it look good? You could always throw in a R-time 8 cart internally so that you don't have to worry about carts hang out. Add in the expansion memory, video upgrades, etc. There are so many things that could be done.

Has anyone tried to do anything of this sort?

Just a few thoughts...

Mike

From: cb541@cleveland.Freenet.Edu (James R. Gilbert)

Newsgroups: comp.sys.atari.8bit

Subject: Re: sort of inventing a new 8-bit...

Mike suggests putting a 130xe, mio, r-time8 in a Apple IIe case. Somebody fairly famous with AC, one of the contributors, has his 8-bit in a metal IBM clone case, with a transkey IBM keyboard. It must look like an IBM until he boots it up.

Newsgroups: comp.sys.atari.8bit

From: lmurdock@austin.onu.edu (Lance Murdock)

Subject: Re: Battery powered Atari

Michael Winters (winters@access.digex.net) wrote:

> I remember a while back that someone mentioned that it would be neat to hook a battery up to an Atari. I discussed this with my roomate and he said it would actually be relatively inexpensive, but it would take some electronics knowledge.... Has anyone ever done this?

I have thought about that exact same thing all summer. I also believe that it would be fairly inexpensive. Powering the CPU is simple. Powering the disk drives is another matter, however. Here is my idea. I want to make a portable 8-bit that will fit into a briefcase or similar. I believe that an inverter will be needed to power the disk drive since its current power supply is AC (somebody please correct me if I am wrong). The only reason that I can think of the Disk Drive using AC would be for timing purposes. I have never really studied a schematic or anything though.

A power inverter is becoming fairly common, and the plans could probably be easily obtained. Powering the CPU could be done with a high power 6-volt battery connected to a 7805 voltage regulator. I am pretty sure the DD requires 9V AC so a 12 volt battery would be recommended there. I think it would be a very interesting project and have even done some planning on the construction of a battery that will occupy the entire surface of the inside of a briefcase, yet still be light enough to carry. Ideas abound in my head. I would really like to have an 8-bit that I could take with me (wouldn't it be great?).

Zahlenrätsel

Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben. Die Lösung finden Sie auf der Seite 21. Lothar Reichardt.



INTERNET - Kommunikationsecke

BTW: The only problem I haven't conquered is connecting a LCD screen to it. Any ideas?

Lance "Ate_bit" Murodck

From: rdell@cbnewsf.cb.att.com (richard.b.dell)

Newsgroups: comp.sys.atari.8bit

Subject: Re: Battery powered Atari

>A power inverter is becoming fairly common, and the plans could probably be

Probably not necessary, see disk drive reference below.

A 7805 regulator has a minimum drop across it of around 2 volts, and so would require an input voltage of more than 7 volts for 5 volts output. There is a low drop out voltage device, the LM2940CT-5.0 which would be suitable for a 6 volts battery, I believe the minimum drop across it is .7 volts.

>requires 9V AC so a 12 volt battery would be recommended there. I think

The 9 volts AC for the disk drive is just for simplicity. The disk drive requires +12 volts DC and +5 volts DC, and the rectifiers and such are internal to the drive case. The supply components could have been put in the transformer case, but weren't.

I have not opened a drive case as yet (dern curiosity, maybe I'll open one tonight and look inside) but if they uses a straightforward fullwave bridge rectifier, and then regulate the +12 and +5 from the same filter caps, the whole drive could be run from a 12 volt battery with replacement of the approriate regulator with a low drop out version (I think the LM2940-12). Somewhat greater efficiency could be drived if both a 6 volt battery and a 12 volt battery are being supplied by splitting the regulators in the disk drive, providing low drop out regulators for both, and driving the diskm drive 5 volt regulator from the 6 volt battery.

>BTW: The only problem I haven't conquered is connecting a LCD screen to it. Any ideas?

A protable TV with LCD display?

--Richard Dell

From: NOLRAM@delphi.com

Newsgroups: comp.sys.atari.8bit

Subject: Screen change

When one doesn't touch the keyboard for a couple of minutes(on the 8-bit) the screen changes colors. How can I access this and make it stop, or tell me when it's about o happen so I can put up a screen saver of my own.

From: Bill Marcum <BMARCUM @ delphi.com>

Newsgroups: comp.sys.atari.8bit

Subject: Re: Screen change

Memory location 77 is the "attract mode" counter. It's set to zero when you press a key, and it increments every four seconds until it reaches 127. If your program does a POKE 77,0 now and then, the color change won't happen.

Bill Marcum bmarcum@delphi.com

From: galileo@bsu-cs.bsu.edu ( )

Newsgroups: comp.sys.atari.8bit

Subject: Re: Screen change

This built in screen saver is known as the Attract mode, and is accessable through POKEing location 77. Now, quoting the book "Your Atari Computer: a guide to ATARI 400/800 personal computers"(lon poole)...

"Setting this location to 0 disables attract mode on the display screen. This happens automatically whenever a key on the keyboard is pressed. Setting this location to 254 enables attract mode. This happens automatically after nine minutes without a key being pressed."

Okay, an example would be...

POKE 77,0 in BASIC. I hope that this is useful for you. Eric W. Wallin

JAGUAR

Und hier ein kurzer Mitschnitt der Einführungsworte zur Online-Konferenz im Genie Netz mit Bob Brodie (ATARI Communications Manager) am Abend nach der offiziellen Präsentation des Jaguars am 4.11.93 in New York:

BOB-BRODIE> Welcome one and all!! We have just returned from the jungle!! Atari has just rolled out the 64-bit home entertainment system to a standing room only audience on the 48th floor of the Time-Life Building in New York City. We are coming to you live from the Paramount Hotel on 46th St in Manhattan.

What we have witnessed tonight is a new era for Atari Corporation. The introduction and announcement of release of the Jaguar, a 64-Bit home entertainment machine. On hand at the press conference were Jack Tramiel, sons Sam, Leonard and Garry, myself, Bill Rehbock, James Grunke, and many other staff members from Sunnyvale.

Major press agencies such as CBS, NBC, ABC, CNN and local reporters from the New York Times, Wall Street Journal, entertainment and Atari media were in attendance at the event. Heard from nearly ALL of the attendees were WOW and shouts of excitement from the presentation hosted by Sam Tramiel.

Guests were greeted by three male and female jet black leather and vinyl costumed jaguar cats. Tropical foliage, flowering bamboo, moist fog, blue and green tinted pin spots and animal cries, deep from within the heart of the jungle.

Inside the concept changed dramatically, encircling the entire event were Atari Jaguar and Lynx kiosks accented with blue neon rods, ice blue pin spots and more tropical foliage. Positioned in two corners of the room were wire cages with the jaguar-costumed dancers.

Messebericht - "All Micro Show"

Sam gave a presentation, accompanied by video displays of the Jaguar TV commercial, and sales videos for the retail stores. There was no expense spared to convey the messages to the attendees that Atari is serious about marketing the Jaguar. No less than 12 screens positioned throughout the room carried the video, as well as Jaguar game play.

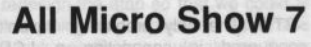
10 Jaguar kiosks were stationed throughout the room, each showing a different video game title. John Skruch and other employees were also prowling the crowd with preproduction EPROM carts in hand, ready to show the visitors the future of Jaguar gaming.

Atari announced the signing of a number of new developers for the Jaguar tonight, including Virgin, Interplay, Microprose, UBI Soft, Gremlins Graphics, Millenium, and Accolade. Accolade will bring Bobsy, Jack Nicklaus Gold, Al Michaels Announces Hard Ball, Brett Hull Hockey, and Charles Barkley Basketball to the Jaguar.

Atari Games (Anm. d. Red: ATARI Games ist die Firma die Maschinen für Spielhallen herstellt) announced that they will be using the Jaguar as a board for their arcade games.



Bild 1: *Dean und zwei Helfer vor den beiden PD-Kopier-Stationen*



All Micro Show 7

Stafford, England, 13.11.93

von Harald Schönfeld

Alljährlich findet in Stafford die 'All Micro Show' statt, auf der neben allerlei Elektronik- und Computeranbieter, auch immer eine stattliche Anzahl von 8 bit Händlern vertreten sind. Die AMS ist wohl der wichtigste Treffpunkt der 8 Bit User in Großbritannien.

Seit etwa einem Jahr werden diverse PPP Produkte von Dean Garraghty Software in England vertrieben. Um vor allem die anspruchsvollen Pakete wie SAM und QUICK besser vorstellen zu können, hat mich Dean auf die Show eingeladen, um die Software zu demonstrieren.

12.11

Ankunft in Doncaster. Zum ersten Mal bekomme ich Dean zu Gesicht, den ich ja sonst nur von der Email her kenne. Nach einem freudigen 'Hi' - jeder ist happy daß die Reise ohne Probleme von statten gegangen ist - fahren wir zum DGS 'Hauptquartier'.

In Dean's Wohnung kleben wir noch schnell die neuen Lables - die ich mitgebracht habe - für das neue Spiel 'Bombi' auf die Disketten auf, die auf der Show verkauft werden sollen. Schließlich gehen wir dann zum x-ten Mal die Checkliste für die Show durch.

13.11

Wah! Aufstehen um 4:30 Uhr, denn Stafford ist etwa zwei Stunden von Doncaster entfernt. Schließlich kommt Richard Gore - Programmierer des neuen Light Gun Spiels 'Alien Blast' und Hersteller der steckbaren 256KB Speichererweiterung - mit dem Transporter an. Drei Computer, drei Monitore, hunderte von Disks und Magazinen werden verladen und schließlich geht's im typischen, englischen Regen los nach Stafford.

Schließlich ist alles aufgebaut und um 10 Uhr kommen dann die Massen. Ja, nach einem etwas schwachen Start füllt sich die Halle gegen Mittag dann wirklich ansehnlich, und am Abend haben sich dann einige hundert 8 Bit User unseren - und die anderen Stände - angesehen.

DGS war früher vor allem für das Digi-Studio (eine Software mit der man Samples auf der Tastatur der 8 Bitter abspielen kann!), für die News-Disk und für die riesige PD Sammlung bekannt. Inzwischen wurde das Programm aber stark erweitert (eben auch um QUICK, SAM und einige meiner Spiele).

Außerdem war neu auf dieser Messe 'Alien Blast' zu haben ein Space Invader ähnliches Spiel für das XE Light Gun, das es in England mit der superchicen XE Spielekonsole zu kaufen gab.

Außerdem ist die YORKY - eine voll steckbare 256KB Erweiterung für den 800XL neu zu haben. Zusätzlich wird der Demo-Maker vorgestellt. Einiges davon wird wohl auch bald hier bei PPP zu haben sein.

Wie sich herausstellt, ist das Interesse an QUICK äußerst groß und die Verkäufe gehen besser als erhofft. Die Entwickler von 'Gralin' bieten eine Erweiterung an, wo ein zweiter Pokey in den 8 Bitter eingebaut wird, und so echte Stereoeffekte möglich werden.

Neben einigen Spielepatchen zum Nutzen dieser Platine wird von Gralin auch eine Library für QUICK entwickelt werden, mit der man die Stereofähigkeiten ausnützen kann.

Auch SAM - bisher in England nicht so bekannt - gibt hier seinen großen Einstand. Und der Reaktion nach zu urteilen, wird es wohl nicht lange dauern, bis hier erste Zusatzprogramme von britischen Entwicklern auftauchen werden.

Messebericht - "All Micro Show"

Auch viele andere Hersteller waren vertreten: Tiger Development konnte einige neue Spiele zeigen, Gralin präsentierte unter anderem die Pokey Erweiterung. Derek Fern bestach durch Software-Preise der Dumping-Art sehr zur Freude einiger Käufer. DGS freute sich darüber, daß Derek auch Light-Guns verkaufte...



Bild 2: *Links Richard Gore, Programmierer von Alien Blast, in der Mitte Mark Keates (auch Programmierer) am Stand von DGS.*

Auch diverse Clubs und das Mega Mag waren mit Ständen vertreten. Ein echtes Dorado für die 8 Bitter also.

Der einzige Nachteil ist, daß die Halle trotz oder wegen einer schlechten Heizung - den ganzen Tag über eiskalt war. Überhaupt hat das schlechte Wetter wohl manchen vom Besuch der Messe abgehalten, denn es waren weniger Besucher als letztes Jahr zu verzeichnen.

Am Abend dann ging's wieder zurück nach Doncaster, allerdings gab auf dem Heimweg eines unserer Autos den Geist (vorübergehend) auf. Als Folge durften sich dann ein paar Leute in den Transporter reinquetschen. Aber Dean hat wie immer vorgesorgt: Notkissen waren an Bord!

14.11

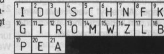
An diesem Tag hieß es vor allem Ausspannen! Nebenbei konnte ich Dean einige ihm unbekannte Zusatzprogramme zu SAM und QUICK vorführen und er konnte mir endlich mal das ganze Lieferprogramm von DGS schmackhaft machen.

15.11

Zurück nach Deutschland - was fast schiefgegangen wäre, da die British Rail ihrem schlechten Ruf wieder mal voll gerecht wurde. Mit mehr als 45 Minuten Verspätung kam der IC endlich in London an gerade rechtzeitig, um 5 Minuten vor Abflug den Flieger zu erwischen. 'Time for panicing' wie Dean gesagt hätte.



Bild 3: *Dean vor seinem 8 Bit Schreibtisch, mit einer Happy-Floppy, einer Double-Floppy, einem Ramit-Turbo Tape (10 fache Ladegeschwindigkeit!), einer 850 RS232/Centronics Box, dem Modem und der Yorky.*



8 F	1 I	11 T	7 N	20 E	4 S	4 S	5 C	20 E	7 N	11 T	20 E	12 R
13 O	12 R	1 I	10 G	1 I	7 N	21 A	17 L		1 I	13 O	7 N	
12 R	20 E	20 E		7 N			21 A	18 B	20 E	7 N	2 D	4 S
4 S		10 G	20 E	15 W	1 I	7 N	7 N	20 E	12 R		20 E	1 I
5 C	12 R	20 E	14 M	20 E		1 I		4 S	20 E	20 E		20 E
6 H	21 A	17 L	3 U	7 N	9 K	20 E		11 T		11 T	21 A	10 G
3 U	14 M			2 D	20 E	11 T	21 A	1 I	17 L		12 R	
7 N	21 A	7 N	2 D	3 U				14 M	1 I	7 N	16 Z	20 E
10 G		20 E	12 R	7 N				14 M	20 E		11 T	10 G
4 S	11 T	1 I	20 E	10 G				3 U	2 D	13 O		21 A
21 A		2 D	4 S					7 N	20 E	19 P	21 A	17 L
14 M		20 E	4 S	11 T				10 G	12 R	21 A	14 M	
11 T	13 O	12 R										



Die Quick-Ecke

mit Florian Baumann und Rainer Caspary

XL goes PC

Nachdem WinWord mir diesen Text nun schon zweimal zerschossen hat, bin ich dementsprechend sauer. Mein Tip: Installiert niemals und nimmer Windoof auf eurem PC! (Soviel zu Thema PC-Tips im ATARImagazin...)

Ich möchte mich heute mit der Bildübertragung vom 62 Sektoren-Format in das HSI-Raw-Format befassen, das von dem PC-Programm "Image Alchemy" verwendet wird. Außerdem habe ich eine verbesserte RAWG ET-Library entwickelt.

Die Libraries

Als Listing findet man zwei Standard-Libraries: **RAWPUT.L** und **RAWGET.L**. Mit .RAWPUT(kanal,x1,y1,x2,y2) kann man einen Bildausschnitt im RAW-Format abspeichern. Dabei wird die Grafikstufe automatisch erkannt. Möglich ist dies für die Grafikstufen 8, 9 und 15.

Mit der Routine RAWGET(kanal) kann man ein Bild im RAW-Format laden. Hier muß jedoch schon vorher die richtige Grafikstufe gesetzt sein.

Beide Routinen setzen einen bereits geöffneten I/O-Kanal vorraus. Dieser wird über den Parameter kanal identifiziert.

Das HSI RAW Format

Das HSI-RAW-Format besteht aus einem 32 Byte langen Header, der Paletteninfo und dem Bilddatenblock.

Der Header

Im Header findet man Informationen über Höhe, Breite, Zahl der Farben etc. Die Bedeutung der einzelnen Bytes entnimmt man der folgenden

Tabelle:

Bytes	Name	Bedeutung
1 - 6	HEAD	Identifikationsbytes.
7, 8	VER	Versionsnummer
9, 10	HOE	Höhe in Pixels
11, 12	BRE	Breite in Pixels
13, 14	PAL	Zahl der Paletteneinträge (Farben)
15, 16	HDP	Horizontale Auflösung in dpi
17, 18	VDP	Vertikale Auflösung in dpi
19, 20	GAM	Gamma
21 - 32		Unbenutzt

Ein Problem taucht bei der Bearbeitung noch auf. Sämtliche Integer-Werte sind in der auf dem XL höchst unüblichen Big Endian Notation aufgeführt. Um diese Werte mit Quick bearbeiten zu können, müssen Low und Hi-Byte vertauscht werden. Bei genauer Betrachtung kann man das Problem jedoch reduzieren.

Zuerst einmal die Information über die Palette. Es gibt nur drei Werte, die in dieser Variablen von Bedeutung sind: 2, 4 oder 16, allesamt im Bereich BYTE. Es reicht also aus, wenn wir lediglich das Hi-Byte von PAL betrachten.

HDP, **VDP** und **GAM** interessieren uns gar nicht, es handelt sich hierbei um Informationen, die auf dem PC für die Weiterverarbeitung von gescannten Files von Bedeutung sind. Bei der Übertragung vom XL auf PC und vice versa sind sie jedoch redundant. Aus diesem Grund sind die Werte hier immer konstant 0.

Bleiben **HOE** und **BRE**. Diese werden bei RAWPUT aus den Informationen für den abzuspeichernden Bildausschnitt ermittelt. Da es sich hier um elementare Arithmetikbefehle handelt, wurden diese Berechnungen einfach in Assembler codiert. Bei RAWGET werden jeweils Hi- und Low-Byte über Registeroperationen vertauscht. Dies sind jedoch die einzigen Stellen in den Listings, bei denen ich zu Assembler gegriffen habe. Entsprechende Quick-Routinen wären nicht nur höchst unelegant, sondern auch ziemlich ineffizient gewesen.

Die Palette

Auf dem XL wird eine Farbe aus seinem Grauanteil und seinem Farbwert zusammengesetzt. Bei 16 Graustufen und 16 Farbwerten erhält man so 256 verschiedene Farben. Auf dem PC ist dieses Verfahren höchst unüblich. Die Farben werden dort aus ihren jeweiligen RGB-Farbanteilen, wie es in der Fernsehtechnik auch üblich ist, zusammengemischt. Jeder Paletteneintrag belegt deshalb 3 Bytes, die Länge der Palette ist 3*PAL.

Die Bilddaten

Die Bilddaten sind Pixelweise abgespeichert. Ein Byte entspricht einem Pixel, der Wert des Bytes entspricht seiner Farbe. Zum Laden reichen also ganz normale PLOT-, zum Speichern LOCATE-Befehle aus .

Grundlagen:

Konvertieren, aber richtig

Bevor man Bilder auf den XL überträgt, sollte man sich ein paar Gedanken machen, um möglichst gute Resultate zu erzielen. In der Regel macht es sich besser, wenn man ein Bild in möglichst vielen Farben darstellt. Damit kann man leicht über eine niedrige Auflösung hinwegtäuschen. Es empfiehlt sich also, mit Grafikstufe 9 zu arbeiten. Lediglich für CGA-Grafiken oder B/W-Scans sind die Grafikstufen 8 oder 15 zu empfehlen.

Um ein Bild auf dem XL darstellen zu können, muß man es also erst einmal herunterskalieren und die Zahl der Farben reduzieren. Mit den Schaltern

-Xb und -Yb kann man Breite und Höhe des Bildes angeben, mit dem Schalter -c übergibt man die Zahl der Farben, mit -b wird ein Bild erzeugt, das nur Schwarz/Weiß-Farben enthält. Ein Beispiel:

alchemy -b -c16 -Xb80 -Yb192 -r pic.gif

konvertiert das GIF-Bild "pic.gif" ins RAW-Format mit den Ausmaßen 80x192 auf 16 Farben, also genau die Auflösung, die für Graphics 9 benötigt wird.

Nun kann es aber sein, daß das Ursprungsbild nicht im Verhältnis 5:8 (Bildschirmdarstellung in Grafikstufe 8, 9 und 15), sondern z.B. 3:2 vorliegt. Solche Bilder sehen dann meist sehr gequetscht aus. Also sollte man zuerst nachprüfen, welches Ausmaß das Bild hat. Dies geht mit dem Schalter -x. Man erhält dann z.B. eine Information wie:

File Name:	test.bmp
Width x Height:	590 x 400
Number of Colours:	16

Mit einem simplen 3-Satz kann man nun die Auflösung für das resultierende RAW-Bild berechnen:

$$\frac{400}{590} = \frac{y}{x} \Leftrightarrow y = x \cdot \frac{400}{590} \Leftrightarrow x = y \cdot \frac{590}{400}$$

Dabei sind x=320 oder y=192 zu setzen, je nachdem, nach was man nun auflösen will. Man sollte jedoch das Bild so skalieren, daß es nicht in x- oder y-Richtung die Bildgrenzen überschreitet. In diesem Beispiel würde man die Gleichung nach y auflösen und erhielte für den x-Wert 238.2, abgerundet 238.

Damit ist es noch nicht getan. Das Bild muß nun noch in x-Achse entsprechend gestaucht werden. Schließlich ist ein Pixel in Grafikstufe 9 so breit, wie 4 Pixels in Grafikstufe 8!. Also muß der X-Wert noch einmal durch 4 geteilt werden. Man erhält 70.8, aufgerundet 71 Pixels. Um das Bild nun zu konvertieren, gibt man auf der DOS-Ebene ein:

alchemy -b -Xb71 -Yb192 -r pic.gif

Den Schalter -c können wir uns sparen, da das Bild nur 16 Farben besitzt.

Der umgekehrte Weg, vom XL auf den PC ist da schon um einiges einfacher. Die Übertragung ist in der Regel auch nur sinnvoll, wenn man Bilder auf dem PC mit einem anderen Programm wie z.B. einer Textverarbeitung oder einem Publisher weiterbearbeiten will. Dazu beläßt man es am besten in dem vorliegenden Format.

Alles was man noch zu tun hat ist, das Verhältnis der Bildbreite zur Darstellung zu ändern. Dies betrifft auch nur Graphics 9 und 15 Bilder. Mit dem Schalter -x läßt man sich wieder die Informationen über das Bild ausgeben.

File Name:	transfer.raw
Width x Height:	80 x 192
Number of Colours:	16

Bei einem Graphics 9 Bild nimmt man den x-Wert *4, bei Graphics 15 *2. Da bei Graphics 8 das Verhältnis schon stimmt, kann man diese Bilder so belassen:

alchemy -Xb320 -g transfer.raw

Damit wird das RAW-Bild "transfer.raw" ins GIF-Format umgewandelt (Schalter -g). Die anderen Schalter für diverse Grafikformate entnimmt man der Anleitung von Alchemy.

Florian Baumann

Mehr Bits

In der letzten QUICKecke habe ich beiläufig darauf hingewiesen, daß manchmal die Rechengenauigkeit von QUICK, nämlich 8- und 16-Bittiefe, nicht ausreicht. Es ist klar, daß man beim Multiplizieren eingeschränkt ist, da Werte über 64K eben keine Wortwerte mehr sind. Nun kann man auf die Gleitkommarechnung umstellen, dafür gibt es die Math.-Bibliothek.

Dabei tritt eine Eigentümlichkeit auf. Im 1. HAPPY-Computer Sonderheft liest man, daß z.B. die hochgelobte (und teuere) Sprache Action! bei Fließkommarechnung langsamer ist als Turbobasic. Dies muß daran liegen, daß TB eigene Fließkommaroutinen hat, während andere Sprachen auf das OS zurückgreifen. Also müssen aus Tempogründen mehr Bits zum ganzzahligen Rechnen her!

Vom Geheimnis des Rechnens

Zunächst sehen wir uns das Malnehmen genauer an! 85*23 wird 85*3+85*20 gerechnet, wie sich der eine oder andere noch dunkel erinnert. Genaues Hinschauen zeigt mehr: 85*23=85*3+850*2. Dies ist das Geheimnis des Ziffernrechnens, das die Inder erfunden und die Araber nach Europa gebracht haben.

Man nimmt die letzte Ziffer der zweiten Zahl und multipliziert damit die erste Zahl. Dann verzehnfacht man die erste Zahl, schreibt einfach eine Null hinzu, multipliziert sie mit der zweiten Ziffer der zweiten Zahl und summiert die Teilergebnisse.

Das geht solange, wie die zweite Zahl Ziffern hat. Tritt eine Null als Ziffer auf, läßt man einen Additionsschritt weg:

85*203=85*3+850*0+8500*2=85*3+8500*2.

Schon hat man einen Algorithmus (übrigens ein arabisches Wort, eben-

so wie die "Ziffer", die eigentlich "Null" bedeutet).

x mal y

x*y=z soll berechnet werden:

z=0

wiederhole

falls letzte Ziffer yl von y nicht Null ist, so z=z+x*yl

yl von y streichen, an x eine 0 anfügen, bis y einziffrig

z=z+x*yl

Der Leser wird bemerkt haben, daß hier das Malnehmen durch das Malnehmen erklärt wird. Das Multiplizieren mit einer einstelligen Zahl ist Voraussetzung für das Gelingen der Rechnung.

Binäres Rechnen

Nimmt man statt der Dezimalzahlen Binärzahlen, fällt die einziffrige Multiplikation weg. "yl von y streichen" erreicht man durch einen Rechtsshift von y, "an x eine Null anfügen" ist nun ein Linksshift von x. Dabei müssen natürlich alle Bits von x und y verarbeitet werden. "Letzte Ziffer ungleich 0" bedeutet "ungerade Zahl".

Die Lösung

z=0

wiederhole

falls y ungerade, so z=z+x

y=y div 2

x=2x

bis y=1

z=z+x

Den Fall y=0 sollte man noch beachten, und da als Ziffern nur 0 und 1 möglich sind, reduziert sich x*yl auf x.

Die Genauigkeit

Ist man soweit vorgedrungen, stellt sich die Frage nach der Genauigkeit. Jede Bitzahl der Faktoren und des Produkts ist möglich, z.B. 16 Bits für die Faktoren und 32 für das Ergebnis.

Das unten stehende Programm arbeitet mit maximal 24 Ergebnisbits, die Faktoren dürfen höchstens Wörter sein. Gebraucht habe ich ursprünglich die Kombination 12 und 10 Bits. Bei unterschiedlichen Längen nimmt man wegen der Schleife die kürzere für "y".

Das QUICKprogramm

Problematisch sind 2 Aktionen des Algorithmus. Die Addition z+x muß eine Dreibyterechnung sein, da x (hier M2 und M3, y ist M1) drei Bytes umfassen wird; auch der Übertrag nach Addition des unteren Wortes muß beachtet werden. Und zweitens müssen bei x=2x drei Bytes geschoben werden. Hierbei ist Aufmerksamkeit geboten.

Es gibt zwei MC-Befehle, die Bits nach links verschieben, einer schreibt ins unterste Bit eine Null, ein zweiter den Carrywert. Beide legen das oberste Bit ins Carry. ASLW(M2) wäre keine Verdopplung, wenn das oberste Bit einfach verschwinden würde. Es liegt also im Carry, und der Befehl 46 (ROL 16-Bitadresse) leitet es korrekt weiter.

Nur gibt es diesen Befehl in QUICK nicht, daher die INLINE-Anweisung. Das Nullproblem ist so gelöst, da auch noch mit der letzten Ziffer in die Schleife gegangen wird, wodurch die letzte Addition nach der Schleife entfällt. Es werden nichtnegative Faktoren erwartet.

Rainer Caspary

Fundgrube
Seite 17
Weihnachtsangebote
Seite 25
Raus-Raus-Aktion
Seite 46
Bitte beachten !!!

Das Quickprogramm

```
(die Prozedur)

PROC MAL
IN
WORD
[
M1,M2
]
OUT
WORD
[
P1
]
BYTE
[
P2
]
LOCAL
BYTE
[
N,G,M3
]
BEGIN
N=Ø
P1=Ø
P2=Ø
M3=Ø
REPEAT
  AND(M1,1,G)
  IF G=1
    ADD(M2,P1,P1)
    REGP(G)
    AND(G,1,G)
    IF G=1
      P2+
    ENDIF
    IF M3<>Ø
      ADD(M3,P2,P2)
    ENDIF
  ENDIF
  LSRW(M1)
  ASLW(M2)
  INLINE
  [
  46,M3
  ]
  N+
UNTIL N=BIT-K *global,
* kuerzere Bitlaenge
ENDPROC
```



Tolle Weihnachtsangebote

gültig bis zum nächsten ATARI magazin

Captain Gather	Best.-Nr. WPL 1	DM 24,90
Darkness Hour	Best.-Nr. WPL 2	DM 24,90
Hydraulik / Snowball	Best.-Nr. WPL 3	DM 24,90
Miecze Valdgira 1	Best.-Nr. WPL 4	DM 24,90
Miecze Valdgira 2	Best.-Nr. WPL 5	DM 27,90
Robbo	Best.-Nr. WPL 6	DM 24,90
Vicky	Best.-Nr. WPL 7	DM 24,90
Lasermania und Robbo Construction-Set	Best.-Nr. WPL 8	DM 24,90
Convicts	Best.-Nr. WPL 9	DM 24,90
Humanoid	Best.-Nr. WPL 10	DM 24,90
Kult	Best.-Nr. WPL 11	DM 24,90
Loriens Tomb	Best.-Nr. WPL 12	DM 24,90
Magia Krysztalu	Best.-Nr. WPL 13	DM 24,90
The Last Guardian	Best.-Nr. WPL 14	DM 24,90
Smus	Best.-Nr. WPL 15	DM 24,90
Zeus	Best.-Nr. WPL 16	DM 24,90
Klatwa	Best.-Nr. WPL 17	DM 24,90
Czaski/Electra	Best.-Nr. WPL 18	DM 24,90

Tolle ACTION-Programme aus Polen

Zu jedem Spiel, das Sie aus dieser Reihe bestellen, erhalten Sie **je eine PD-Diskette** oder ein **historisches Wertpapier** (siehe Seite 17) Ihrer Wahl !

Bitte geben Sie Ihren Wunsch auf der Bestellkarte mit Best.-Nr. an.

Na, wenn das kein Weihnachtsgeschenk ist !



Ein weiteres Weihnachtsgeschenk für alle User

Falls Sie aber andere Produkte, gleichgültig ob Software oder Hardware, aus dem PPP-Angebot wollen, Sie müssen trotzdem nicht auf Ihr Weihnachtsgeschenk verzichten.

1, 3 oder 5 PD-Disketten !!!

Beträgt Ihr Bestellwert über 50,- DM erhalten Sie eine PD-Diskette, über 100,- DM sind es drei Disketten, und bei über 150,- DM können Sie sich bereits 5 PD's raussuchen. (**Achtung:** Der Mitgliedsrabatt von 10% bei Software bleibt auch bei diesem und dem obigen Angebot erhalten. Dieses Angebot gilt nicht für unsere RAUS-RAUS-Aktion auf der Seite 46.

Ihr Weihnachtsgeschenk - gleich zugreifen !!!



Achtung: Alle im Text unterstrichenen und fett hervorgehobenen Zeichen müssen Sie sich invers denken!!!

TextPRO+ Teil IX

Zweispaltiges Drucken wird zum Kinderspiel mit dem abgedruckten Listing "TP2SPALT.BAS". Zuerst aber, wie immer, einige Befehlserläuterungen.

Druckbefehle

Seitenvorschub

Mit dem **n**-Kommando kann man einen Seitenvorschub auslösen. Wenn man zusätzlich einen Parameter, sprich eine Zahl, angibt, wird ein Seitenvorschub nur dann ausgelöst, wenn es bis zum Seitenende gleichviele oder weniger Zeilen sind.

Beispiele:

```
D2:TP91.SCR
l10x80r75
     Dies ist ein kleiner Beispieltext.
Der folgende Absatz wird auf dieser
Seite gedruckt, wenn noch mehr als 4
Zeilen Platz ist; ansonsten auf der
naechsten Seite.
l10r75x80n4
     Das ist der Text.

D2:TP92.SCR
iIn der naechsten Zeile wird das
Druckende auf Zeile 10 gesetzt.
b10
iDer Druck beginnt auf dem Papier auf
Zeile 5.
t5
l10r75x80n5
     Dieser Text steht auf der ersten
Seite.
l10r75x80n5
     Dieser Text steht auf der zweiten
Seite, da weniger als 5 Zeilen frei
war.
■

D2:TP93.SCR
In diesem Beispiel wird auf jeden Fall
ein Seitenvorschub ausgeloest, da "n"
ohne Parameter steht.
n
Dieser Text ist auf der naechsten
Seite.
■
```

Einzeiliger Zeileneinzug

m gibt den linken Zeilenanfang der nächsten Zeile an. Ohne Parameter wird der linke Rand auf Position 0 gesetzt. Mit der zusätzlichen Angabe eines Parameters kann man den linken Rand beliebig einstellen, es gilt:

l-Zeilenrand - **m**-Parameter = linker Zeilenrand der nächsten

Zeile

Dieser Befehl wirkt nur auf die folgende Zeile und ist so hervorragend zur Gestaltung von Zeileneinzügen geeignet. Diese verwendet man beispielsweise zum Einrücken von Unterpunkten.

Beispiele:

```
D2:TP94.SCR
*e
n3l13r75m3
*   Einrueckmodus I
-e
n3l16m3
-   Einrueckmodus II
+e
n3l19m3
+   Einrueckmodus III
=e
n3l21m3
o   Einrueckmodus IV
■
```

Die oben beschriebenen Beispiele sind sehr nützlich und sollten deshalb Bestandteil der Makro-Datei "TEXTPRO.MAC" sein, die automatisch beim Laden von TP mitgeladen wird.

Zeilenabstand

Bei Epson kompatiblen Druckern lauten die Steuercodes für den

* 1-zeiligen Zeilenabstand: 27,50
* 1,5-zeiligen Zeilenabstand: 27,65,18

Mit dem **s#**-Kommando kann man im #-zeiligen Abstand drucken. # kann nur ganze Zahlen als Werte annehmen, wie 1, 2, 3 usw.. Der voreingestellte Wert ist 1.

Der Unterschied zwischen den Steuercodes und dem **s#**-Kommando liegt darin, daß die Steuercodes direkte Signale an den Drucker sind, und das Kommando Einstellungen von TP ändert. Wenn man die Steuercodes ändert, muß man selber die Zeilenanzahl pro Seite verändern - beim Benutzen des Kommandos übernimmt dies das Programm. ViewPRO reagiert nicht auf die Steuercodes, wohl aber auf das Kommando.

Der Z-Rand

Mit Hilfe des **z**-Kommandos lassen sich leicht spezielle Zeilenanfänge für einzelne Zeilen definieren. Das Kommando kann mehrmals hintereinander stehen. Mit dem **y#**-Kommando wird die Anzahl der einzurückenden Zeichen bestimmt.

Beispiele:

```
D2:TP95.SCR
10 Die Zeile beginnt an Position 10.
Die Zeile beginnt an Position 20.
Die Zeile beginnt an Position 30.
15 Die Zeile beginnt an Position 15.
```

Hochdruck

Wenn man mathematische Formeln drucken will, muß man öfters Zeichen im Hochdruck, wie beispielsweise Exponenten, drucken. Hier die Steuercodes und Print-Key-Definitionen für den Hochdruck für Epson kompatible Drucker:

* Steuercodes:
  - Einschalten: 27,83,0
  - Ausschalten: 27,84

* Print-Keys: E=27 H=83 0=0 O=84

Beispiele:

3x+4yEH02EO = zEH04EO

Wenn Sie dieses Beispiel ausdrucken, werden Sie sehen, daß die Exponenten unnatürlich breit wirken. Deshalb sollte zusammen mit dem Hochdruck der Schmaldruck eingeschaltet werden:

* Steuercodes:
  - Einschalten: 15
  - Ausschalten: 18

* Print-Keys: S=15 P=18

3x+4yEH0S2PEO = zEH0S4PEO

Falls Sie mehrere Formeln mit Exponenten schreiben müssen, empfehle ich Ihnen folgendes Makro zur Eingabe zu verwenden:

```
D1:TP96.SCR
E=27 H=83 0=0 O=84 S=15 P=18
F EH0S Exponent eingeben, danach <RETURN
>
PEO
```

Achtung: Falls Sie den Exponenten in einen schon bestehenden Text mit dem Makro einfügen wollen, achten Sie darauf, daß der Editor im Insert-Modus ist!

Druckanfang

Sie können mit dem ?#-Kommando die Seite bestimmen, mit der der Ausdruck beginnen soll.

?3

Der Ausdruck beginnt mit Seite 3. Der voreingestellte Wert ist 1.

Druckende

Wie Sie den Druckanfang festlegen können, so können Sie ebenfalls das Druckende angeben. Mit dem Kommando &# bestimmen Sie es.

?3&7

Der Ausdruck beginnt mit Seite 3 und endet mit Seite 7.

Seiten überspringen

Das Kommando !# veranlaßt TP beim Ausdruck # Seiten zu überspringen. Jede Seite wird gedruckt, wenn # 0 ist, jede zweite Seite, wenn # 1 ist, usw..

?1!1&12

Es wird von Seite 1 bis Seite 12 gedruckt, wobei jede zweite Seite gedruckt wird. Ausgedruckt werden also die Seiten 1, 3, 5, 7, 9 und 11 - sprich die ungeraden Seiten.

?2!1&12

druckt alle geraden Seiten.

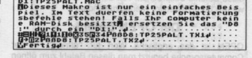
2-Spaltendrucker

Mit Hilfe des !#-Kommandos lassen sich leicht 2-spaltige Texte drucken.

Wenn man mit 80-Zeichen/Zeile, sprich in PICA-Schrift, drucken will, muß die Breite jeder Spalte 40 Zeichen betragen. Angenommen Sie wollten einen linken und rechten Rand von 5 Zeichen und zwischen den Spalten einen Freiraum von 2 Zeichen, so lautet das Format-Kommando:

l0x35r34

Das Makro "TP2SPALT.MAC" druckt den Text in die Dateien "TP2SPALT.TX1" und "TP2SPALT.TX2". Sie können den Text in die RAM-Disk oder auf Diskette drucken lassen. Ersetzen Sie das "D8:" durch ein "D1:", wenn Sie die Dateien auf Diskette drucken wollen. Das Makro wird mit der <START>-Taste gestartet, der Editor muß im Insert-Modus sein!



```
D1:TP25PALT.MAC
Dieses Makro ist nur ein einfaches Beispiel. Im Text duerfen keine Formatierungsbefehle stehen! Falls Ihr Computer keine RAM-Disk besitzt, ersetzen Sie das "D8:" durch ein "D1:".
#HH?1!1l0x35r34P D8:TP25PALT.TX1
→2P D8:TP25PALT.TX2
Fertig
```

Nach dem Ausdruck auf Diskette können Sie mit <SELECT>+<CTRL>+<J> ins Basic springen und den Text 2-spaltig mit dem Programm "TP2SPALT.BAS" aufs Papier bringen.

Rainer Hansen

2-Spaltendrucker

```
10 REM *******************************
20 REM 2-SPALTENDRUCKER
30 REM (c) 1993 by RAI Production
40 REM Sprache: ATARI-BASIC
50 REM Drucker: Epson kompatibel
60 REM Bemerkungen: Das Programm benoe
tigt TextPRO+ zum Vordruck der Texte.
Eine RAM-Disk
61 REM ist empfehlenswert.
70 REM *******************************
80 VARIABLEN=2000
90 GOSUB VARIABLEN
100 GOSUB EINGABE
110 GOSUB AUSDRUCK
120 END
1000 REM ******************************
1010 REM Subroutine Eingabe
1020 REM ******************************
1030 ? CHR$(125):? :?
1040 ? "2-SPALTENDRUCKER"
1050 ? "Geben Sie das Zielgeraet ein:
";:INPUT GERAET$
1060 RETURN
2000 REM ******************************
2010 REM Variablen- und Stringinitalis
ierung
2020 REM ******************************
2030 EINGABE=1000:AUSDRUCK=3000
2040 TAB=9:REM Steuercode fuer die Aus
fuehrung eines Tabulatorsprungs
2050 DC2=18:REM Dieser Druckerbefehl b
eendet den mit SI (15) eingeschalteten
 Schmaldruck
2060 DC4=20:REM Dieser Befehl beendet
den mit SO (14) oder ESC+SO eingestell
ten einzeiligen Breitdruck.
2070 DIM GERAET$(40),T1$(40),T2$(40),T
AB$(5)
2080 REM Im String TAB$ werden die Ste
uerzeichen fuer das Setzen der horizon
talen Tabulatormarken
2081 REM gespeichert. "27,68" ist der
Befehl, "41" die Position und "0" das
Ende des Befehls.
2082 TAB$(1,1)=CHR$(27):TAB$(2,2)=CHR$
(68):TAB$(3,3)=CHR$(41):TAB$(4,4)=CHR$
(0)
2100 RETURN
3000 REM ******************************
3010 REM Subroutine AUSDRUCK
3020 REM ******************************
3030 WEITER=3500:REM Subsubroutine
3040 REM Naechste Zeile aendern, falls
 Sie die Dateien nicht in die RAM-Disk
 gedruckt haben.
3050 OPEN #1,4,0,"D8:TP2SPALT.TX1"
3060 REM Naechste Zeile aendern, falls
 Sie die Dateien nicht in die RAM-Disk
 gedruckt haben.
3070 OPEN #2,4,0,"D8:TP2SPALT.TX2"
3080 OPEN #3,8,0,GERAET$
3090 ? #3;TAB$
3100 TRAP 3500
3110 INPUT #1,T1$
3120 INPUT #2,T2$
3130 ? #3;"     ";T1$;CHR$(DC4);CHR$(D
C2);CHR$(TAB);T2$
3140 GOTO 3110
3150 IF PEEK(195)=136 AND PEEK(186)+25
6*PEEK(187)=3110 THEN GOSUB WEITER
3200 CLOSE #1:CLOSE #2:CLOSE #3
3210 RETURN
3500 REM ------------------------------
3510 REM Subroutine WEITER
3520 REM ------------------------------
3530 TRAP 3200
3540 INPUT #1,T1$:? #3;"     ":T1$:GOT
O 3540
3550 RETURN
```

Workshop ATARI-BASIC Teil 3

Herzlich willkommen zum 3. Teil unseres Workshop's ATARI-BASIC. Heute wollen wir uns einfach mal den "OPEN"- und "CLOSE"- Befehlen zuwenden.

Da diese Befehle etwas schwieriger als die anderen sind, die wir bis jetzt gelernt haben, werden wir heute nur diese Befehle besprechen. Am Schluß natürlich, werden wir uns dem Texteditor wieder zuwenden.

Der OPEN Befehl

OPEN ist das englische Wort für "öffnen". In der Computersprache benutzt man diesen Befehl zum öffnen eines Kanals. Wichtig ist hier, daß jeder geöffnete Kanal auch wieder geschlossen (CLOSE) werden muß.

Die Formel hierfür lautet :

OPEN #Kanal,Aufgabe,0,"Gerät:"

CLOSE #Kanal

Hier in der Tabelle 3.1 können Sie sehen, welcher Buchstabe welches Gerät ist.

Tabelle 3.1

D = Diskettenstastion

C = Datasette

K = Tastatur

P = Drucker

E = Editor

S = Screen

ATARI magazin - Programmieren leicht gemacht

In der Tabelle 3.2 können Sie die Aufgaben ablesen, mit denen wir uns heute beschäftigen.

Tabelle 3.2

4 = lesen

8 = schreiben

Wir verwenden heute nur den Kanal 1

ACHTUNG !!!!!

Jeder geöffnete Kanal muß auch wieder geschlossen werden!

Wir starten jetzt mal den Versuch die Tasten der Tastatur zu "öffnen".

Tabelle 3.3

ESC	27	!	33	"	34
#	35	$	36	%	37
&	38	’	39	(	40
)	41	*	42	+	43
,	44	-	45	.	46
/	47	0	48	1	49
2	50	3	51	4	52
5	53	6	54	7	55
8	56	9	57	:	58
;	59	<	60	=	61
>	62	?	63	@	64
A	65	B	66	C	67
D	68	E	69	F	70
G	71	H	72	I	73
J	74	K	75	L	76
M	77	N	78	O	79
P	80	Q	81	R	82
S	83	T	84	U	85
V	86	W	87	X	88
Y	89	Z	90	[	91
\	92	]	93	^	94
_	95	a	97	b	98
c	99	d	100	e	101
f	102	g	103	h	104
i	105	j	106	k	107
l	108	m	109	n	110
o	111	p	112	q	113
r	114	s	115	t	116
u	117	v	118	w	119
x	120	y	121	z	122
RETURN	155	SPACE	32		
DELETE	156	CLEAR	125		
BACK SP	126	TAB	127		
TAB SET	159	CLR TAB	158		
INSERT ZEILE	157				
INSERT ZEICHEN	255				

Tippen Sie bitte dazu das folgende Programm ab.

```
10 OPEN #1,4,0,"K:"
20 GET #1,TASTE
30 IF TASTE=27 THEN ? "ESC":END
40 IF TASTE=127 THEN ? "TAB"
50 IF TASTE=155 THEN ? "RETURN"
```

Der GET Befehl ist vergleichbar mit einem INPUT Befehl ohne Fragezeichen. Nachteil hier ist allerdings, das man bei diesem Programm nur einen Buchstaben eingeben kann.

Die Tabelle 3.3 zeigt, welche Taste welchen Wert hat.

Man kann die Abfrage auch mit Inversen Zeichen abfragen.

Achtung: Alle Sysmbole in der Tabelle 3.4 sind Invers gemeint.

Tabelle 3.4

ESC	155	!	161	"	162
#	163	$	164	%	165
&	166	’	167	(	168
)	169	*	170	+	171
,	172	-	173	.	174
/	175	0	176	1	177
2	178	3	179	4	180
5	181	6	182	7	183
8	184	9	185	:	186
;	187	<	188	=	189
>	190	?	191	@	192
A	193	B	194	C	195
D	196	E	197	F	198
G	199	H	200	I	201
J	202	K	203	L	204
M	205	N	206	O	207
P	208	Q	209	R	210
S	211	T	212	U	213
V	214	W	215	X	216
Y	217	Z	218	[	219
\	220	]	221	^	222
_	223	a	224	b	225
c	226	d	227	e	228
f	229	g	230	h	231
h	232	i	233	j	234
k	235	l	236	m	237
n	238	o	239	p	240
q	241	r	242	s	243
t	244	u	245	v	246
x	247	y	248	z	249

So, nun könnte man folgendes Programm schreiben:

```
10 ? CHR$(125)
20 OPEN #1,4,0,"K:"
30 GET #1,TASTE
40 ? TASTE
50 REM Nun wird jeder Wert der entsprechend gedrückten Taste angezeigt...
60 CLOSE #1
70 GOTO 20
```

oder wenn man einen Ausstieg mit der "ESC"-Taste wünscht, gibt man nur den Zusatz ein:

```
45 IF TASTE = 27 THEN END
```

So, nun kann mal wieder ein bischen ausprobiert werden.

Aber auch speichern und laden kann man mit dem OPEN-Befehl. Wir benutzen da den Befehl

Formelhilfe 3.1

OPEN #1,4,0,"D:TEST.DAT"

- ruft die Datei TEST.DAT von Diskette auf....

OPEN #1,8,0,"D:TEST.DAT"

- speichert die Datei TEST.DAT auf Diskette ....

Um die Gerätebuchstaben zu erfahren , lesen Sie bitte Tabelle 3.1 .

So, nun aber wieder zum Texteditor.

Wir wollen heute das RETURN-tippen nach der Abfrage herausnehmen. Dazu müssen wir folgende Zeilen ändern:

ACHTUNG !!! Teil 1 und Teil 2 werden hierfür benötigt!!!

Texteditor Teil 3

```
177 OPEN #1,4,0,"K:":GET #1,T
180 IF T=66 OR T=98 THEN 200
183 IF T=68 OR T=100 THEN 300
186 CLOSE #1
187 GOTO 179
420 OPEN #1,4,0,"K:":GET #1,T
430 IF T=74 OR T=106 THEN 176
440 IF T=78 OR T=110 THEN END
441 CLOSE #1
442 GOTO 420
```

Wie schon angekündigt, wollen wir heute auch die Daten speichern und laden können. Dazu nehmen wir erst einmal ein etwas vereinfachtes System.

Dazu brauchen wir jedoch noch folgenden Zusatz zum Texteditor Teil 3 (siehe Listing).

So, das was es mal wieder in diesem Workshop-Teil. In der nächsten Ausgabe werden wir mit dem Texteditor weitermachen. Wer allerdings jetzt die ersten Teile nicht mitbekommen hat, hat zwei Möglichkeiten den Texteditor zu bekommen.

1. Die Hefte 5/93 und 6/93 beim Verlag Werner Rätz zum Preis von je 10,-DM nachbestellen oder

2. Das fertig abgetippte Programm zum Preis von 10,-DM bestellen bei ....

COMPY-TECH, Kay Hallies, Gerberstr. 8, 25355 Barmstedt

So, nun wünsche ich Euch noch viel Spaß mit dieser Ausgabe des ATARI-magazins.

underground-SOFT Kay Hallies

```
Texteditor Teil 3  Zusatz
 - SPEICHERN VON DATEN -

176 ? "Speichern/ Laden / Drucken (B)":? "Drucken (Drucker)
178 IF T=84 OR T=116 THEN 450
179 IF T=76 OR T=108 THEN 550
450 OPEN #1,4,0,"D:DATEN.DAT"
451 ? #1;A$
452 ? #1;B$
453 ? #1;C$
454 ? #1;D$
455 ? #1;E$
456 ? #1;F$
457 ? #1;G$
458 ? #1;H$
459 ? #1;I$
460 ? #1;J$
461 ? #1;K$
462 ? #1;L$
463 ? #1;M$
464 ? #1;N$
465 ? #1;O$
466 ? #1;P$
467 ? #1;Q$
468 ? #1;R$
469 ? #1;S$
470 ? #1;T$
471 ? #1;U$
472 ? #1;V$
473 ? #1;W$
474 ? #1;X$
475 ? #1;Y$
476 ? #1;Z$
```

Programmieren leicht gemacht + DFÜ Kürzel

```
477 ? "Fertig"
478 CLOSE #1
479 GOTO 176
480 END
```

- Daten laden -

```
550 OPEN #1,4,0,"D:DATEN.DAT"
551 INPUT #1;A$
552 INPUT #1;B$
553 INPUT #1;C$
554 INPUT #1;D$
555 INPUT #1;E$
556 INPUT #1;F$
557 INPUT #1;G$
558 INPUT #1;H$
559 INPUT #1;I$
560 INPUT #1;J$
561 INPUT #1;K$
562 INPUT #1;L$
563 INPUT #1;M$
564 INPUT #1;N$
565 INPUT #1;O$
566 INPUT #1;P$
567 INPUT #1;Q$
568 INPUT #1;R$
569 INPUT #1;S$
570 INPUT #1;T$
571 INPUT #1;U$
572 INPUT #1;V$
573 INPUT #1;W$
574 INPUT #1;X$
575 INPUT #1;Y$
576 INPUT #1;Z$
577 ?A$:?B$:?C$:?D$:?E$:?F$
578 ?G$:?H$:?I$:?J$:?K$:?L$
579 ?M$:?N$:?O$:?P$:?Q$:?R$
580 ?S$:?T$:?U$:?V$:?W$:?X$
601 ?Y$:?Z$
602 CLOSE #1
603 ?:?
604 ? "Bitte RETURN druecken!
605 OPEN #1,4,0,"K:"GET #1,T
606 IF T=155 THEN 176
607 CLOSE #1
608 GOTO 605
610 END
```

Rotating on the floor laughing

Liste der oft benutzten Abkürzungen in Mailboxen

```
AFAIC          - As Far As I'm Concerned
AFK            - Away From Keyboard
AISI           - As I See It
ANFAWFOS       - And Now For A Word From Our Sponsor
ASAP           - As Soon As Possible
ASAFP          - As Soon As Friggin' Possible
AWGTHTGTTA     - Are We Going To Have To Go Through This Again?
AWGTHTGTATA    - Are We Going To Have To Go Through ALL This Again?
B4             - Before
BBIAB          - Be Back In A Bit
BBL            - Be Back Later
BBSTYWTCMDJBAP - Be back sooner than you would think, considering my dog
                 just bit a policeman
BCNU           - Be Seeing You
BNF            - Big Name Fan
BOT            - Back On Topic
BRB            - Be Right Back
BTW            - By The Way
BTWBO          - Be There With Bells On
CFD            - Call For Discussion
CFV            - Call For Vote
CIAO           - Goodbye (Italian)
CUL            - Catch You Later
CUL            - See You Later
CUL8R          - See You Later
CWYL           - Chat With You Later
DDD            - Direct Distance Dial (as in the phone system)
DILLIGAD       - Do I Look Like I Give A Darn?!
FTASB          - Faster Than A Speeding Bullet
FTL            - Faster Than Light
FUBAR          - Fouled Up Beyond All Repair
FUBB           - Fouled Up Beyond Belief
FWIW           - For What It's Worth
FYI            - For Your Information
GFC            - Going For Coffee
GIGO           - Garbage In, Garbage Out
GIWIST         - Gee, I Wish I'd Said That
GMTA           - Great Minds Think Alike!
HAK            - Hugs And Kisses
HHOK           - Ha, Ha, Only Kidding
HHO 1/2 K      - Ha, Ha, Only Half Kidding
HTH            - Hope this Helps!
HUA            - Heads Up, Ace
IAC            - In Any Case
IANAL          - I Am Not A Lawyer
IBTD           - I Beg To Differ
IITYWTMWYKM    - If I Tell You What This Means Will You Kiss Me?
IITYWIMWYBMAD  - If I Tell You What It Means Will You Buy Me A Drink?
IIWM           - If It Were Me (Mine)
ILSHIBAMF      - I Laughed So Hard I Broke All My Furniture!
IMHO           - In My Humble Opinion
IMNSHO         - In My Not So Humble Opinion
INPO           - In No Particular Order
IOW            - In Other Words
KISS           - Keep It Simple, Stupid
LD             - Long Distance
LLTA           - Lots and Lots of Thunderous (or Thundering) Applause
LMAO           - Laughing my A-- off
LOL            - Laughing Out Loud
LTIP           - Laughing Til' I Puke
MTFBWY         - May The Force Be With You
NFW            - No Friggin' Way!!
NFI            - No Friggin' Idea
OAUS           - On An Unrelated Subject
OATUS          - On A Totally Unrelated Subject
OBTW           - Oh, By The Way
OTOH           - On The Other Hand
OTOOH          - On The Other Other Hand
OTTOMH         - Off The Top Of My Head
ONNA           - Oh No, Not Again
ONNTA          - Oh No, Not This Again
OOTC           - Obligatory On-Topic Comment
OWTTE          - Or Words To That Effect
OZ             - Australia
PPP            - Petty Pet Peeve
POTS           - Plain Old Telephone Service
POV            - Point Of View
PMIGBOM        - Put Mind In Gear, Before Opening Mouth
ROFL           - Rolling On Floor Laughing!
ROFLGO         - Rolling On Floor Laughing Guts Out!
ROFLASTC       - Rolling On Floor Laughing And Scaring The Cat!
ROFLMAO        - Rolling On Floor Laughing My A** Off
ROTFL          - Rolling On The Floor Laughing!
RSN            - Real Soon Now
RTFM           - Read The Freaking Manual!
*              - Read The Friggin' Manual!
*              - Read The Flaming Manual!
*              - Read The Farging  Manual!
*              - Read The Ferahlugginer Manual!
RTFMA          - Read The Friggin' Manual, Again
RTWFQ          - Read The Whole Friggin' Question (a pers TRIV fave)
RYFM           - Read Your Friggin' Manual!
RYS            - Read Your Screen
SAPFU          - Surpassing All Previous 'Foul' Ups
SICS           - Sitting In Chair Snickering
SF             - Science Fiction or Speculative Fantasy
SMTWGWLAF      - Slapping My Thighs While Giggling Wildly Like A Fool
SMTWTFS        - Slapping My Thighs While Terribly Foolishly Snickering
SnailMail      - The U.S. Postal Service
SNAFU          - Situation Normal, All Fouled Up
SOL            - S*** Out Of Luck
SWAG           - Super Wild A** Guess
SWEG           - Scientific Wild Eyed Guess
TANSTAAFL      - There Ain't No Such Thing As A Free Lunch
TARFU          - Things Are -Really- Fouled Up
THANX          - Thanks
TNX            - Thanks
TTFN           - Ta Ta For Now
TTYAWFN        - Talk To You A While From Now
TTYL           - Talk To You Later
TYCLO          - Turn Your CAPS LOCK Off (Quit Shouting)
WAG            - Wild A** Guess
WGAS           - Who Gives A S---
WT             - Without Thinking
WTTM           - Without Thinking Too Much
WNOHGB         - Where No One Has Gone Before
```

Die Einsteiger-Ecke

Hier nun meine 3. Ausgabe als Beitrag zum Atari-Magazin. Damit die einzelnen Tips/Tricks übersichtlicher sind, habe ich sie alphabetisch geordnet. L. Reichardt

Automatisches NEW

POKE 202,1 (bei BREAK oder RESET)

Automatisches RETURN

POKE 842,13 - Ein

POKE 842,12 - Aus

BREAK-Taste abschalten (nur XL/XE)

POKE 566,146 - An

POKE 566,158 - Aus

DATA-Fehler finden

Error 8 in Linie xxx

Anzeigen der fehlerhaften Zeile mit:

? PEEK(183)+256*PEEK(184)

Directory ausdrucken (im DOS)

Pkt. "C" -RETURN-, D:*.*,P. -RETURN-

Der Inhalt der eingelegten Diskette wird ausgedruckt.

DOS - Einsprungadressen (vom Basic aus)

DOS-Format	Hex	Dez	Bemerkungen
2.0	20B6	8374	nicht direkt ins Menü
2.2	20B6, 2FF0	8374, 12272	nicht direkt ins Menü
2.5	20B6, 2FF0	8374, 12272	direkt ins Menü
2.6f	3500	13568	direkt ins Menü
3.0	20E4	8420	direkt ins Menü

Aufruf im Basic mit: X=USR(Dezimalwert)

Kaltstart: X=USR(58487)

In HEX: X=USR(E477)

Grafikbildschirm ohne Inhalt zu löschen

GR. X+32 (X=0 bis 15)

INPUT ohne Fragezeichen/ohne RETURN

1. ohne ? - OPEN #1,4,0,"E:".INPUT #1,A

2. ohne RETURN - 10 OPEN #1,9"0,"E:"

20 INI:,UT #1,A

30 CLOSE #1

Kaltstart mit RESET

POKE 580, (1-255) - Kaltstart

POKE 560,0 - Warmstart

POKE 9,255 - Reset-Sperre (Computer 1-längt sich auf)

Kaltstart im DOS (Basic ausgeschaltet)

Um vom DOS ins Basic zu gelangen (bei BOOT), im DOS den Pkt. "M" anwählen (Start bei Adresse) und "E477" eingeben.

Es wird dann ein Kaltstart ausgelöst, ohne den Computer durch Ein- Ausschalten zu belasten.

Langsamer Listen

1. Im Turbo-Basic-Progr. - START/SELECT oder OPTION drücken und der Listvorgang verlangsamt sich wesentlich.

2. Listen in 10-er Schritt -

```
1 FOR N=(Programmanfang) TO (Ende) STEP 10
2 IF PEEK(53279)<>5 THEN 2
3 FOR M=0 TO 9
4 List N+M
5 NEXT M
6 NEXT N
```

Das Listing (1-6) an das Basic-Programm anhängen und mit Goto xxx starten. 10 Zeilen werden gezeigt. Weiter mit SELECT Ende mit BREAK. Z.B. - Das Basic-Programm geht von 10 - 590. 591 - 596 ist das o.g. Prgramm. Start mit GOTO 591.

List-Schutz

1. Nach Laden des Basic-Programmes im Direktmodus eingeben:

POKE PEEK(138)+256*PEEK(139)+2,0:SAVE "D:Filename.Ext"

2. 32000 POKE PEEK(138)+PEEK(139)*256+2,0.SAVE "D:Filename.Ext"

Diese Zeile an das Prgramm anhängen und mit GOTO 32000 aufrufen. Start nur noch mit RUN "D.Filename.Ext" (Sicherheitskopie anfertigen!)

3. FOR H=PEEK(130)+256*PEEK(131) TO PEEK(132)+256*PEEK(133): POKE H,155: NEXT H: SAVE "D:Filename.Ext"

Dieser hinterhältige Schutz verschiebt beim Listen die Befehle innerhalb der Zeilen und macht, es dadurch unlesbar. (Sicherheitskopie anfertigen!)

4. Basic-Listschutz durch Variablen-List-Sperre.

```
10 FOR X=130 TO 133
20 POKE X,128
30 NEXT X
```

Ladeton

POKE 65,0 - Aus

Lösch-Automatik

POKE 202,1 im Listing einfügen. Das Basic-Programm wird gelöscht, wenn die BREAK-Taste gedrückt wird.

Maschinendatei laden (ohne DOS-L)

öffne Datei mit: OPEN #1"4,0,"D:Filename-Ext" und schreibe dann: X=USR(5576) - auch im Turbo.DOS.

Position im Textfenster

POKE 656,x (0-3 für Zeilen 1-4 im Textfenster)

TIPS & TRICKS

RESET durch USR

? USR(58487) - Kaltstart

? USR(58484) - Warmstart

? USR(58481) - Selbsttest

RND mal anders

INT(6*PEEK(53770)/256+1) - ganzzahlige Zufallszahl zwischen 1 + 6

Schriftzug bewegen

Ein Wort/Satz von rechts nach links über den Bildschirm "wandern" lassen.

10 DIM T$(6) oder mehr, je nach Länge des Wortes/Satzes

```
20 T$="ATARI" bzw. eigenes Wort/Satz
30 POKE 755,1
40 FOR S=39 TO -6 STEP -1
50 FOR Z=1 TO 6
60 X=S+Z
70 TRAP 80: POS. X,1: ? T$(Z,Z);
80 NEXT Z
90 NEXT s
```

Tabellieren

POKE 201,x ....

Tastaturabfrage

Speicherstelle 753 abfragen mit:

POKE 753,0 - keine Taste gedrückt

POKE 753,3 - eine Taste gedrückt.

Tastaturklick

POKE 731,1 - aus

Tastatursperre

POKE 621,0 - Sperre

POKE 621,1 - ein

Quadratzahlen

```
5 POKE 201,8: POKE 82,0
10 FOR I=I TO 100
20 ? I^2,30: NEXT I
```

XIO-Befehle für Floppy (ohne DOS)

Befehl XIO(Zahl),#1,0,0,"D:Filename.Ext"

Zahl:

32 - Datei umbenennen (Name alt-" Name neu)

33 - Datei löschen

35 - Datei sichern

36 - Datei entsichern

253 - Diskette formatieren (Single D.)

254 - Diskette formatieren, (Medium D.)

Bei 253 und 254 entfällt die Angabe eines Filenamens.

WASEO Designer-Disk - PAGEPRINTER

DER PAGEPRINTER

Im heutigen zweiten Teil des WASEO-Designer-Disk-Workshops behandeln wir den Pageprinter, dem zweiten der drei Programme auf der Diskette. Er sieht dem Ersteller des WASEO-Publishers ziemlich ähnlich, und in der Tat ist der Bildschirmaufbau und die Bedienung fast die gleiche, Sie brauchen also nicht mehr viel dazulernen.

Mit diesem Programm kann man auf eine normale DIN-A4-Seite 8 (oder weniger) Bildschirmseiten so drucken, daß man danach das Blatt nur noch zusammenfalten muß, damit eine kleine Zeitung in DIN A6 entsteht. Aber wozu braucht man das? Eine kleine Zeitung kann man auch mit dem WASEO-Publisher selbst drucken.

Das ist natürlich richtig, denn mit dem Editor des WASEO-Publishers kann man genauso Bildschirmseiten in DIN-A7 drucken und sie später zu einer kleinen Zeitung zusammenfügen. Bevor es den Pageprinter gab, mußte man das auch so machen. Leider kam man dabei um den Einsatz der Schere nicht herum, denn die Druckroutine kann das Bild ja immer nur in einer Richtung ausdrucken.

Wollte man also eine kleine Zeitung in DIN A6 erstellen, hieß es zuerst alle Bildschirmseiten in DIN A7 hintereinander ausdrucken (so daß immer zwei Bildschirmseiten untereinander kamen), ein extra DIN A4-Blatt nehmen, die ausgedruckten Seiten ausschneiden und so aufkleben, daß sie in der richtigen Reihenfolge gelesen werden können.

Dabei kann es leicht passieren, daß man z.B. die Innenseiten falsch platzierte und dies erst merkte, wenn schon alle Seiten aufgeklebt waren. Was nun? Der einzige Ausweg war: Nochmal ausschneiden und wieder ganz von vorn. Da kann auch dem motiviertesten "Herausgeber" schonmal etwas Frust entstehen.

Dieser Umstand bleibt Ihnen mit dem Pageprinter erspart. Mit ihm können Sie die Seiten bequem auswählen und ausdrucken lassen. Dabei dreht der Pageprinter die Innenseiten automatisch auf den Kopf und druckt sie auch so aus (wie Sie es auf der dem Schaubild auf der nächsten Seite genau sehen können), so daß man nicht mehr groß und umständlich herumschneiden, sondern wirklich nur noch zusammenfalten und ggf. etwas kleben muß. Das ganze ist so leicht, daß diese Arbeit zum Kinderspiel wird.

Was Sie brauchen, ist neben dem Pageprinter nur die Diskette mit den auszudruckenden Bildern. Haben Sie eine, bei der die Reihenfolge der Bilder nicht mit der Ausdruckfolge übereinstimmt? Das macht überhaupt nichts, wie beim Ersteller auch können die Dateinamen nach jeder beliebigen Reihenfolge ausgesucht werden.

Nachdem Sie die Diskette mit den Bildern eingelegt und den ersten Menüpunkt angewählt haben, wird das Directory in der linken Spalte aufgelistet und es erscheint ein schwarzer Balken.

Vielleicht wundern Sie sich, daß die Dateinamen etwas seltsam aussehen. Das hängt damit zusammen, daß zwischen dem Dateinamen und Extender beim Laden automatisch ein Punkt gesetzt wird, und da nicht alle Dateinamen acht Buchstaben lang sind, erscheinen Sie in der Spalte mal länger oder kürzer.

Dies wurde so programmiert, um das Auswahlverfahren später zu vereinfachen, denn müßte dabei der Punkt bei jedem neu ausgesuchten Dateinamen extra gesetzt werden, würde das nur unnötig Zeit verschwenden. Den Balken können Sie jetzt vollkommen frei über das ganze Directory bewegen (entweder mit den Pfeiltasten oder dem Joystick, denn wie alle anderen Programme auch kann man beim Pageprinter mit Joystick und Tastatur gleichzeitig arbeiten).

Mit Return oder dem Feuerknopf können Sie den jeweiligen Dateinamen, auf dem der Balken gerade steht, auswählen. Er verschwindet dann. Manchmal stehen auch inverse Kommentare, die man z.B. mit dem Programm DIRECTORY MASTER einfügen kann, in der Directory. Wenn Sie nun versehentlich einen dieser Kommentare auswählen, ist das kein Grund zur Beunruhigung, denn der Pageprinter testet sofort, ob es ein erlaubter Dateiname ist (der nie invers sein darf) und falls es nicht so ist, wird er auch nicht aufgenommen.

Falls nicht die gesamte Directory in die Spalte paßt, können Sie mit der Leertaste die nächsten Einträge auflisten lassen. Bei jeder Auflistung wird automatisch verglichen, welche Dateinamen schon ausgesucht wurden, die dann nicht mehr erscheinen.

Haben Sie alle acht Dateinamen ausgesucht, kehren Sie automatisch zum Hauptmenü zurück, ansonsten müssen Sie dazu die ESC-Taste drücken. So weit, so gut. Sicherheitshalber sollte man sich nochmal ansehen, ob man auch alles richtig ausgesucht hat.

Aber über den ersten Menüpunkt geht das nicht, und zwar deswegen, weil bei jedem neuen Anwählen die Reihenfolgedatei gelöscht wird, alle Einträge wären also hin und Sie müßten nochmal von vorn anfangen. Das muß aber nicht sein, denn alle Einträge können Sie sich mit dem zweiten Menüpunkt nochmal ansehen.

Dabei werden aber nicht schon die Bilder geladen, weil das viel zu lange dauern würde, wenn man nur mal schnell nachsehen will, sondern lediglich die Dateinamen. Sie können Sie sich jetzt in Ruhe ansehen und mit der ESC-Taste zurückkehren.

Nun kann es ja vorkommen, daß Sie versehentlich einen falschen Dateinamen ausgesucht haben. Auch das ist kein Problem, denn dafür gibt es den dritten Menüpunkt. Sie brauchen nur den Dateinamen anzugeben, und

WASEO Designer-Disk - PAGEPRINTER

schon wird er aus der Datei gelöscht. Problematisch wird es aber, wenn Sie einen Dateinamen vergessen haben und ihn vielleicht nachträglich noch einfügen wollen. Hier gibt es nur den Weg, nochmal ganz von vorn anzufangen und auszusuchen. Da dieser Fall aber erfahrungsgemäß nicht oft eintritt und es immer höchstens acht auszusuchende Seiten sind, ist diese Tatsache nicht weiter beachtenswert.

Im Gegensatz zum Ersteller brauchen Sie die fertige Datei mit den Bildernamen nicht abzuspeichern. Da wir jetzt alle notwendigen Schritte getan haben, können wir zum Ausdrucken kommen. Also schnell ein Blatt Papier in den EPSON oder kompatiblen Drucker eingelegt und den vierten Menüpunkt angewählt. Es werden jetzt Seite 7 und 1 geladen und nebeneinander ausgedruckt, dann Seite 8 und 2. Als nächstes kommen 6 und 4 an die Reihe.

Doch was ist das? Die Bilder sehen plötzlich anders aus! Das ist aber voll beabsichtigt, denn sie werden nur horizontal und vertikal gespiegelt, also an der X- und Y-Achse, damit der Trick mit dem Zusammenfalten später auch funktioniert. Als letztes kommen die Seiten 5 und 3 dran.

Sie sehen, Sie müssen sich auch nicht darum kümmern, darüber nachzudenken, welche Seite ganz am Anfang zuerst gedruckt werden muß und welche danach, das alles macht das Programm ganz von selbst. Das Auswählen ist also wirklich sehr einfach. Was passiert aber, wenn Sie statt 8 nur 6 Seiten ausgewählt haben? In diesem Fall wird an der Stelle, wo die letzten Seiten erscheinen sollen, einfach gar nichts geladen und gedruckt, die Fläche bleibt also frei.

Soweit ist das überhaupt kein Problem. Was aber, wenn zwischendurch, also z.B. auf der ganzen zweiten Zeitungsseite nichts stehen soll? Das ist auch nicht weiter schwierig, Sie müssen in diesem Fall nur zwei leere Bilder, die z.B. LEER1.EXT und LEER2.EXT heißen könnten (das ist natürlich nur ein Vorschlag!) auswählen.

Das sieht zwar auf den ersten Blick etwas seltsam aus, ist aber die beste Lösung. Das Programm kann ja nicht wissen, wo es zwischendurch etwas freilassen soll oder nicht. Eine entsprechende Eingabesteuerung hätte das Programm nur unnötig umständlicher und komplizierter gemacht, und das muß ja nicht sein. Meistens werden Sie sowieso auf jeder Zeitungsseite etwas unterzubringen haben.

Sollte es während des Druckvorgangs einen Fehler geben, wird er abgebrochen und das Programm kehrt zum Hauptmenü zurück. Achten Sie deshalb vor dem Drucken immer darauf, daß der Drucker auch wirklich angeschlossen und die Bilderdiskette eingelegt ist. Sie können den Druckvorgang auch jederzeit durch Drücken der ESC-Taste abbrechen.

Das Zusammenfalten nach Beendigung des Druckvorgangs ist auch sehr einfach. Sie brauchen die Seite nur zweimal in der Mitte zu knicken, also genau so, als wollten Sie sie von DIN-A4 auf DIN-A6 falten. Wie Sie dann schnell sehen werden, sieht es am Ende tatsächlich wie eine kleine Zeitung aus, deren Seiten man innen nur noch aneinanderkleben muß, was gleichzeitig den Vorteil hat, daß sie fester und stabilder werden und sich die Zeitung nicht nur besser halten, sondern deren Seiten sich auch leichter umblättern lassen.

Was aber tun, wenn mal mehr als acht Seiten gedruckt werden sollen? Dann gehen Sie am besten so vor: Sie notieren sich zuerst, welche Seiten auf das erste und welche auf das zweite Blatt kommen sollten. Angenommen, Sie wollen jetzt 16 Seiten drucken, dann kommen auf das Titelbild des ersten Blattes die Seiten 1 und 2, auf die erste Innenseite 3 und 4, auf die zweite Innenseite 13 und 14, auf die Rückseite 15 und 16. Alle anderen Seiten können Sie danach wie gewohnt und schon geschildert der Reihenfolge nach aussuchen und ausdrucken. Das hört sich aber sehr einfach an? Stimmt, das ist es auch!

Aber natürlich lassen sich nicht nur Zeitungen mit dem Pageprinter ausdrucken, sondern wesentlich mehr. Ob es nun Geburtstags-, Weihnachts-, Einlagungs-, Menü oder einfach Grußkarten sind oder ein Adressheftchen, ein Clubausweis oder ein Minibrief und so weiter sein soll, mit dem Pageprinter läßt es sich schnell und einfach ausdrucken.

Lassen Sie dabei Ihrer Fantasie freien Lauf! Der Vorteil dabei ist, daß Sie viel mehr Gestaltungsfreiheit haben als z.B. beim PRINT SHOP, wo nur höchstens zwei verschiedene Rahmen, Fonts und Icons möglich sind. Mit dem WASEO-Publisher und dem Pageprinter kommen Sie um Meilen weiter!

Im nächsten Teil wicd der Pagedesigner vorgestellt. Und ich kann es nur noch einmal wiederholen: Falls es Fragen gibt, zögert nicht, schreibt sie auf und schickt sie mir zu. Da es keine dummen Fragen gibt, bekommt Ihr von mir auch keine dummen Antworten, garantiert!

Bleibt mit nur noch zu sagen: Frohes Fest und guten Rutsch ins neue Jahr!

Thorsten Helbing

PPP- Angebot auf einen Blick

Name	Art.-Nr.	Preis
Alptraum	AT 25	19,80
Atmas 2	AT 6	45,90
Atmas Toolbox	AT 7	19,80
Bibo-Assembler	AT 160	49,00
Bibomon 25 K	**AT 244**	**149,00**
"C:"-Simulator	AT 80	19,90
Carrillon Printer	AT 153	29,90
Cavelord	**AT 269**	**24,00**
Centr. Interface II	AT 98	128,-
Der leise Tod	AT 26	19,80
Desktop Atari	**AT 249**	**49,00**
Design Master	AT 9	14,80
Die Außerirdischen	AT 148	24,80
DigiPaint 1.0	AT 92	19,90
Directoy Master	**AT 223**	**24,90**
Disk-Line Nr. 1	AT 61	10,00
Disk-Line Nr. 2	AT 62	10,00
Disk-Line Nr. 3	AT 76	10,00
Disk-Line Nr. 4	AT 78	10,00
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00
Disk-Line Nr. 6	AT 99	10,00
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,00
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10,00
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10,00
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10,00
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10,00
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10,00
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,00
Disk-Line Nr. 15	AT 184	10,00
Disk-Line Nr. 16	AT 195	10,00
Disk-Line Nr. 17	AT 207	10,00
Disk-Line Nr. 18	AT 221	10,00
Disk-Line Nr. 19	AT 233	10,00
Disk-Line Nr. 20	AT 246	10,00
Disk-Line Nr. 21	AT 258	10,00
Disk-Line Nr. 22	AT 268	10,00
Disk-Line Nr. 23	AT 276	10,00
Disk-Line Nr. 24	AT 279	10,00
Disk-Line Nr. 25	AT 281	10,00
Disk-Line Nr. 26	**AT 286**	**10,00**
Diskmaster	AT 213	29,90
Dynatos	AT 179	29,80
Enrico 1	AT 225	26,90
Enrico 2	**AT 247**	**24,90**
Eprom-Burner V1.6	**AT 240**	**189,00**
Fiji	AT 28	19,80
Final Battle	**AT 271**	**19,00**
FiPlus 1.02	AT 24	24,90
GEM'Y	**AT 259**	**19,00**
Gigablast	AT 162	29,80
Glaggs It!	AT 104	19,90
Grafik-Demo/Util.	AT 136	14,00
Graf v. Bärenstein	AT 167	24,90
GTIA Magic	**AT 220**	**29,00**
Im Namen d. Königs	AT 13	19,80
Invasion	AT 38	19,80
Jinks	AT 188	39,00
KE-Mouse	**AT 278**	**59,00**
KrIS	AT 183	24,90
Laser Robot	AT 199	29,80
Library Diskette 1	AT 194	15,00
Library Diskette 2	AT 205	15,00
Lightrace	AT 51	19,80
Logistik	AT 170	29,80
Mad Stone	**AT 272**	**24,90**
Masic	AT 12	24,90
Mega-Fo.-Te. 2.06	**AT 263**	**29,80**
Megaram 1MB	**AT 245**	**199,-**
Megaram 256 KB	**AT 250**	**149,-**
Mister X	**AT 287**	**24,90**
Minesweeper	AT 222	16,00
Monitor XL	AT 8	14,80
Monster Hunt	AT 192	29,80
MS-Copy	AT 161	24,90
Musik Nr. 1	AT 135	14,00
Mystik Teil 2	**AT 218**	**24,-**
PC/XL Convert	AT 274	29,90
PD-MAG Nr. 1/93	PDM 1	9,00
PD-MAG Nr. 2/93	PDM 2	9,00
PD-MAG Nr. 3/93	PDM 3	12,00
PD-MAG Nr. 4/93	**PDM 4**	**12,00**
PD-MAG Nr. 1/94	**PDM 194**	**12,-**
Picture Finder Luxe	AT 234	12,00
Phantastic Journey I	AT 173	24,80
Phantastic J. II	AT 203	24,80
Player's Dream 1	AT 126	19,80
Player's Dream 2	AT 185	19,80
Player's Dream 3	AT 204	19,80
Print Shop Operator	AT 131	16,00
Print Universal 1029	AT 202	29,00
Puzzle	**AT 275**	**12,00**
Quick V2.1	AT 53	39,00
Quick V2.1 Handb.	AT 196	9,00
Quick V2.1 Handbuch und Quick magazin 12	**AT 197**	**16,00**
Quick ED V1.1	AT 86	19,00
Quick Magazin 1	AT 58	9,00
Quick Magazin 2	AT 68	9,00
Quick Magazin 3	AT 77	9,00
Quick Magazin 4	AT 79	9,00
Quick Magazin 5	AT 85	9,00
Quick Magazin 6	AT 91	9,00
Quick Magazin 7	AT 102	9,00
Quick Magazin 8	AT 127	9,00
Quick Magazin 9	AT 145	9,00
Quick Magazin 10	AT 158	9,00
Quick magazin 11	AT 180	9,00
Quick magazin 12	AT 193	9,00
Quick magazin 13	AT 232	9,00
Quick magazin 14	**AT 280**	**9,00**
Rom-Disk XL	AT 236	119,-
Rom-Disk XE	AT 237	135,-
Rom-Disk XL/8 Epr.	AT 238	169,-
Rom-Disk XE/8 Epr.	AT 239	185,-
Rubber Ball	AT 83	24,00
S.A.M	AT 23	49,00
S.A.M. Designer	AT 56	19,00
S.A.M. Patcher	AT 57	12,00
S.A.M. Zusatz	AT 52	24,00
S.A.M. Komplettpaket (S.A.M., S.A.M. Designer, S.A.M. Patcher, S.A.M. Zusatzdisk)	AT 100	79,00
Schreckenstein	**AT 270**	**24,00**
Shogun Master	AT 107	24,90
Soundmachine	AT 1	24,80
Sound-Monitor	**AT 260**	**29,80**
Sourcegen 1.1	AT 2	24,90
Speedy 1050	AT 110	99,00
Speedy XF551	**AT 284**	**179,-**
Spieledisk 1	AT 132	16,00
Spieledisk 2	AT 133	16,00
Spieledisk 3	AT 134	16,00
SprintXL	**AT 288**	**29,90**
SYZYGY	**AT 289**	**9,00**
TAAM	**AT 219**	**39,-**
Taipei	AT 50	19,80
Terminal XL/XE	AT 40	10,00
Tigris	AT 90	15,00
Turbo Basic	AT 64	22,00
Turbo Link XL/PC	AT 155	119,-
Turbo Link XL/ST	AT 149	119,-
T.L. Adapter für DFÜ	AT 150	24,90
Utilities 1	AT 137	16,00
Utilities 2	AT 138	16,00
Utility Disk	AT 172	19,90
VidigPaint	AT 214	19,90
Videofilmverwaltung	AT 151	19,90
WASEO Publisher	**AT 168**	**34,90**
WASEO Designer	AT 208	24,00
WASEO Triology	**AT 277**	**24,00**
Werner-Flaschbier	AT 105	19,90
XL-Art	AT 154	49,00
Set für W. Publisher	AT 186	15,00
5 Bilderdisketten	AT 198	25,00
Bilderdisketten 6-8	**AT 228**	**16,00**

Für Ihre Bestellung beigeleg-te Postkarte verwenden

Assemblerecke -Teil 9 - ATARI magazin

Nachdem wir letztes Mal uns den STACK etwas näher angesehen haben, kommen wir diesmal zu einer praktischen Anwendung. Und zwar werden wir die beiden letzten Kursteile miteinander kombinieren: Es sollen mehrere Farbwechsel hintereinander entstehen, das ganze sieht dann wie eine Röhre aus.

Erstmal das Programm:

```
        ORG $A800

        LDA #0
        STA $D40E
        LDA #DL:LO
        STA 560
        LDA #DL:HI
        STA 561
        LDA #DLI:LO
        STA 512
        LDA #DLI:HI
        STA 513
        LDA #192
        STA $D40E
        RTS

DL      DFB 112,112,112
        DFB 112,112+128
        DFB 112,112,112
        DFB 65
        DFW DL

DLI     PHA
        TXA
        PHA
        LDX #0
LOOP    LDA TABLE,X
        STA $D40A
        STA $D01A
        INX
        CPX #8
        BNE LOOP
        PLA
        TAX
        PLA
        RTI

TABLE   DFB 0,2,4,6,8,10,12,14
```

Das ist also unser Listing.

Gehen wir das ganze am besten von vorne an durch: Zu Beginn ist wieder die Initialisierung der DL und DLI Routinen. Alle Interrupts werden ausgeschaltet, die Vektoren verbogen und dann die Interrupts wieder eingeschaltet.

Dann folgt eine Display List, die einfach nur aus Blank Lines besteht. Nach der fünften Zeile wird dann der DLI ausgelöst.

Interessant ist nun der DLI: Zu Beginn wird der Akku auf den Stack geschoben, dann das X-Register in den Akku transferiert und dieser dann abermals auf den Stack geschoben. Der Akku und das X-Register sind somit gerettet.

In unserem Beispiel ist das nicht so wichtig, da das Hauptprogramm sowieso mit dem Aufruf des DLI beendet ist, aber bei größeren Programmiervorhaben ist dies schon wichtig.

Nachdem dies also geschehen ist, wird das X-Register auf Null gesetzt.

Dann erfolgt das Einlesen der Farbtabelle. Sie besteht aus einem Verlauf von 0 (Schwarz) bis 14 (Weiß). Damit auch immer eine neue Zeile pro Farbwert erreicht ist, wird der Wert auch gleichzeitig in die Adresse $D40A gesetzt. Das ist das Register für den Horizontalen Zeilensprung.

Sobald irgendein Wert dorthin geschrieben wird, wartet der Computer bis die nächste Zeile erreicht ist. Dann wird der Farbwert zugewiesen und das X-Register erhöht. Wenn dies geschehen ist, wird verglichen, ob schon der achte Wert eingelesen worden ist. Wenn nicht, wird die Schleife weiter ausgeführt, ansonsten ist der DLI zu Ende.

Dann wird der letzte Wert vom Stack geholt und ins X-Register geschrieben und dann der vorletzte Wert wieder normal in den Akku gesetzt, so als wäre nichts gewesen.

So, wenn Sie das ganze heute gut verdaut haben, dann können wir uns nächstes Mal an die größeren Sachen wagen!

Frederik Holst

Neue Public Domain

Jede PD-Diskette nur DM 7,-

PD-Ecke von Markus Rösner

Für alle Freunde der PD-Software können wir heute sechs neue PD-Disketten anbieten, die sicherlich für jeden Geschmack etwas zu bieten haben. Aber lest selber:

THE DAY AFTER

In den letzten Tagen des letzten Krieges hast Du, Dr. Reed, das Serum entwickelt, das die Menschheit retten kann. Die letzten Bomben dieses letzten Krieges haben einen Virus frei werden lassen, der grausamer ist als der Tod. Es tötet nicht, es macht einen zum MONSTER.



Kurz bevor Dein Hubschrauber von einer Rakete getroffen wurde, hast Du dir eine Überdosis Deines Serums gespritzt. Du bist immun gegen die Bakterien. Deine Aufgabe: Rette die Menschheit. Wem diese Sätze jetzt irgendwie bekannt vorkommen, dem sei gesagt: Es ist gut möglich.

Dieses Grafikadventure, das übrigens komplett in deutsch gehalten wurde, ist dem bekannten Film "The Day After - Der Tag danach" (ich weiß nicht, ob so genau der Filmtitel lautet, aber es geht in die Richtung) nachempfunden. Das Spiel zum Film sozusagen. Wer den Film kennt, wird sich schnell zurechtfinden, aber auch ohne Filmkenntnis geht es ganz gut zu spielen.

Die Grafiken sind gut gelungen und detailreich, der Parser geht in Ordnung, was will man eigentlich mehr? Für Kurzweil ist gesorgt. Eines der besseren PD-Grafikadventures. Wer den Film trotzdem nicht kennt, sollte ihn sich einmal in irgendeiner Form ansehen, ein wirklich guter Film mit ernstem Hintergrund, das gilt auch für dieses Spiel: Ein wirklich gutes Adventure mit ernstem Hintergrund, welches dennoch viel Spaß macht.

Best.-Nr. PD 243 DM 7,-

STAR TREK DIASHOW

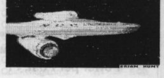
Im großen Boom der Dinos besinnen wir uns lieber zurück auf die guten Science-Fiction Stories. Eine der ältesten und zugleich eine der besten ist sicherlich STAR TREK (Raumschiff Enterprise).

Auf dieser Diskette kannst Du nun ganz einfach die Helden der Serien begutachten. Auf der ersten Seite der Diskette befinden sich Bilder und Personen der Serie "Star Trek - The Next Generation", auf der B-Seite sind die Orginal "Star Trek"-Helden, wie z.B. Spock.



Die Bilder sind einfarbig mit vier Helligkeitsstufen und sind digitalisiert worden. Die Qualität ist sehr gut und alles ist klar erkennbar. Für Science-Fiction Fans sicherlich mehr als interessant.

Best.-Nr. PD 244 DM 7,-



ALIENS II / TRESHHOLD

Zwei bessere Action-Spiele befinden sich auf vorliegender PD-Disk 245. Auf der ersten Seite geht's mit ALIENS II auf Gauntlet's Spuren. Du steuerst eine Spielfigur, deren Ziel es ist, alle im Level befindlichen Dosen einzusammeln und den Warpgang in den nächsten Level zu finden, was meist auch kein Problem ist.

Probleme gibt's aber trotzdem. Denn viele Feinde tummeln sich im Labyrinth und verfolgen einen, da hilft eigentlich nur der Griff zur Waffe, also ballern was das Zeug hält, bis sie alle sind, denn dann kann beruhigt gespielt werden.

Außerdem gibt es noch Sperren, die mit einem Schlüssel geöffnet werden können, die man im Labyrinth finden kann. Es gibt eine Vielzahl von Möglichkeiten, dieses Spiel zu spielen, alleine oder mehrere, einfach bis schwierig kann der Schwierigkeitsgrad sein usw. usf. Ein Spiel mit netter Grafik, gutem Scrolling und mäßigen Soundeffekten.

Ballertechnisch geht's auf der zweiten Seite zu - das ehemals kommerzielle Ballerspiel "Zybex". NEIN, das war ein Scherz, Zybex ist natürlich KEINE PD-Software und darf keinesfalls kopiert werden.

Aber das vorhandene Ballerspiel "Treshhold" war auch mal kommerziell, jedoch weit weit weit in der Vergangenheit und wurde zu PD erklärt.

PD-HIGHLIGHTS

Das Spiel ähnelt vom Prinzip her "Galaxian", nur bietet vorliegendes s/w-Grafik, diese ist aber abwechslungsreich und gut animiert. Beim Heizen sollte man aufpassen, daß man nicht seinen Laser überhitzt, denn sonst geht man in die ewigen kosmischen Gründe ein. Für Ballerspielefreaks mehr als zu empfehlen.
Best.-Nr. PD 245 DM 7,-

KAUFHAUSMANAGER und PD-DASH

Und nochmal zwei Spiele auf einer Diskette. Beim "Kaufhausmanager" können sich ein bis zehn Spieler um die Marktführung streiten. Das Spiel geht über einen Zeitraum von zwölf Spielrunden = 1 Jahr. Hier muß nun gut eingekauft werden, Werbung gemacht werden, Personal eingestellt werden und und und. Man muß eben einen Multikonzern leiten. Doch Vorsicht! Der Gegner schläft nicht.



Ein nettes Spiel für einen Zeitvertreib von Compysoft. Der gute alte "Boulder Dash" mußte wieder für eine Umsetzung herhalten. Diese ist zwar in Basic, ähnelt aber dem Orginal sehr von der grafischen Gestaltung her. Zudem ist alles schön bunt, sodaß Zweifel aufkommen könnten, ob dies wirklich Basic ist, aber ein Blick ins Listing läßt diese Behauptung Wahrheit werden. Eine nette Diskette mit langem Zeitvertreibcharakter.
Best.-Nr. PD 246 DM 7,-

HIFI-DEMO + ATARI TEAM DEMOS

Eine PD-Disk für unsere Demo-Freaks haben wir auch wieder parat. Die erste Seite nimmt die "Hifi-Demo" ein, die Musikstücke aus bekannten Spielen bietet wie z.B. das geniale Titelstück von "Elektraglide".

Es wird eine Einheitsgrafik zu den Musikstücken gezeigt und das war's. Nicht schlecht. Die zweite Seite wird von ein paar kleineren bis mittleren Demos eingenommen. Für Demo-Fans eine gute Investition.
Best.-Nr. PD 247 DM 7,-



TITEL SCREEN MANAGER

Wer wollte nicht schon immer einmal auf einfachste Weise effektive Titelbilder für seine Basic-Programme entwerfen? Der Titel Screen Manager bietet sich hierfür hervorragend an. Denn die fertigen Produkte werden nicht als 62-Sektoren Bild abgespeichert, sondern als reines Basic-File. Eine Anleitung zu den einzelnen Funktionen befindet sich auf der Rückseite der Diskette.

Das Problem beim Programm selber ist aber, daß das Titelbild dann zwar schön aussieht, da der Zeichensatz nicht schlecht ist, der das Titelbild zeichnet.



Nur: Die Werte werden in Data-Zeilen abgelegt und dann quasi auf den Bildschirm geplottet, was natürlich viel Zeit und viel Speicherplatz einnimmt. Ein Titelbild mit 200 Sektoren ist somit ein Problem.

Eine gutes Ergebnis würde es werden, die Titelbilder mit dem Titel-Screen Manager zu erstellen, jedoch das fertige Produkt als 62-Sektoren Bild abzuspeichern, was ja kein Problem ist. Falls doch, einfach nachfragen, ich gebe Euch dann die Programmlösung.
Best.-Nr. PD 248 DM 7,-

Das ganze Team wünscht Ihnen ein frohes Weihnachtsfest

Rechtzeitig zu Weihnachten bekommt man also wieder viele günstige und zudem noch gute Titel als PD-Software quasi für den Gabentisch geschenkt.

Beachtet auch das übliche Angebot "Die Menge macht's", die die PD-Software für Euch noch erschwinglicher macht.

In diesem Sinne hoffe ich, daß Ihr Eurem XL/XE noch lange treu bleibt und verbleibe bis vielleicht demnächst in diesem Theater. Adios.

Markus Rösner

KLEINANZEIGEN

Kostenloser Kleinanzeigenmarkt im ATARI magazin

Suche ständig Floppy's für den ATARI XL/XE Computer. Sie dürfen nicht mehr als 100 ,-DM kosten und müssen 100% o.K. sein. Auch Floppyplatinen der XF 551 werden zum Höchstpreis von 50,-DM gesucht. Das Board muß 100% o.K. sein. Weiterhin wird ein Farbmonitor für den XL/XE gesucht. Er muß 100% o.K. sein und darf nicht über 100,-DM kosten. Angebote bitte nur schriftlich an : Kay Hallies, Gerberstraße 8, 25355 Barmstedt.

Verkaufe Atari 400, VHB, 0203/480682, Dirk.

Verkaufe: Music Constr. Set 20,-, Mad Marbles & Scaremonger 5,- DM, LDS-Freezer 10,-, Showdown Hockey 10,- DM, + Porto. Robert Kern, Warmtal 3, 88515 Langenenslingen, Tel: 07376/708.

Hilfe! Wer kann gegen Erfolgshonorar Happy-erweiterte 1050 reparieren? (Antriebsriemen defekt + Lesefehler), Tel: 040/338163.

Atari 800XL mit 320kB, Floppy 1050 mit Turbo, Farbplotter 1020, diverse Software, Joystick und Diskbox, VB 500,-, Tel: 06842/2079 (Michael) ab 14.00 Uhr.

Wer verkauft mir das Spiel Airwolf (auf Diskette)? Verkaufe original Trackball für 20,- DM. Henryk Menzel, Bahnhofstr. 30, 99734 Nordhausen.

Verkaufe Atari 520STE 1MB-Aufrüstung + ca. 70 Disk. origin. Spiele, Preis n. Vereinbarung, Haupt, Fabrikstr. 5, 01847 Lohmen, Tel: 03501/588371.

Die neue Maus ist da.

Siehe Seite 45

Wer kann mir weiterhelfen? Ich suche den Lösungsweg für den Schatzjäger. Wo befindet sich die Machete? In der Pyramide stehe ich vor dem Abgrund und komme nicht weiter. Gerd Glaß, Bergstr. 22, 16321 Schönow.

Verkaufe Programmrecorder Atari 1010 und XC 12 für je 39,99. Brei, J., Schmiedegasse 1, 93092 Sarching, Tel: 09403/4825.

Bitte beachten Sie die Seiten 17 und 25

Suche original Spezial-Netzgerät für Atari Matrixdrucker 1025, Emde, Am Urnenfeld 3, 30453 Hannover, Tel: 0511/484420.

Suche ältere Original-Spiele für den XL/XE! Telefon ab 14.00 Uhr: 07725/545 (Sebastian verlangen).

Komplettsystem! Atari XL, Floppy XF 551, Drucker 1029, ca. 200 Disketten (Textverarbeitung, Datenverwaltung, Kalkulation, Spiele), 2 Diskboxen, 2 Joystick, viel Literatur, VB 400,- DM, schriftl. an Tröger, Hopfenweg 1, 04329 Leipzig.

Suche Netzteil für 800XL und Stereoblaster-Besitzer, Daniel Pralle, Nienburger Str. 20, 31535 Neustadt, Tel: 05032/1316.

Suche Flugsimulator FS2 und 1 Happy-Speeder und "Planetarium", Karlheinz Grabner, Wien, Tel: 0043-1-4647574 oder auf Band Telefonnummer hinterlassen.

Verkaufe Atari 800XE mit Floppy, Diskettenbox + ca. 60 Spiele und PD's (z.B. Bismarck, Draconus, Herbert 1+2, Taam, Mystik 2, Nibelungen) und 2 Joystick, Preis=350,- DM. Tel: 05520/3187 ab 14 Uhr.

Wie kann ich den Waseo-Publisher an meinen Star NL10 Drucker anpassen, der zwar epsonkompatibel ist, aber nicht mit diesem Programm zusammenarbeitet (macht zusätzliche LF)? Wenn ich den DIP-Schalter auf LF-Aus stelle, wird alles in eine Zeile gedruckt. Diether Glasa, Seb. Bach-Str. 18, 06869 Coswig/Anhalt.

Suche Software auf Disk, Kassette oder Modul. Angebote an: S. Hofer, Via Cá Di Ferro 7, CH-6648 Minusio/Schweiz.

Suche Netzteil für 800XL oder 130XE. Daniel Pralle, Nienburger Str. 20, 31535 Neustadt, Tel: 05032/1316.

Suche Anleitungen und Beschreibungen, speziell Handbuch für Drucker STAR NG-10. Suche Floppy's für Atari XL/XE und Plotter mit Preis- und Zustandsangabe. Bernd Dille, Nordhäuser Str. 47B, 99706 Sondershausen.

NEU

SYZYGY

MISTER X

Anzeigenschluß für Kleinanzeigen 4. Februar 1994

Bitte beigeglegte Postkarte verwenden

Aktuelle Produktinformationen

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

News

SYZYGY

Das neue Diskmagazin

Salve Atari-Freaks, diese Tage erscheint das neue Magazin "Syzygy" von Power per Post auf Diskette. Neben Tests über Software der Bereiche Spiele und Anwendungen, Hardware und Sammlungen findet Ihr noch Texte über allgemeine Themen, die auch nichts mit dem XL/XE zu tun haben. In der ersten Ausgabe findet Ihr bereits schon über 45 Texte, die in einem professionell aufgemachten Menüprogramm untergebracht sind.

Dieses Menüprogramm bietet Euch:

- Druckroutinen Epson / 1029 inkl. Umlaute und scharfem s
- Uhr inkl. Alarmfunktion
- Setupmenü für Farben, Druckroutine usw, Daten abspeicherbar
- Das Textfile steht komplett im Speicher und kann beliebig vor- und zurückgeblättert werden
- Als Eingabemedien werden akzeptiert: Tastatur, Joystick, Zehnertastatur CX85
- Inhaltsverzeichnisse können nachgeladen werden, sobald mehrere Ausgaben lieferbar sind
- und noch einiges mehr

Vom Inhalt her wird Euch in der ersten Ausgabe u.a. geboten:

- 28 Testberichte (Spiele/Anwender-Software, PD-Disketten, Hardware)
- Basic-Kurs für Anfänger und Fortgeschrittene
- Spieletips
- Deutsche Anleitungen zu Polenspielen
- Music-Corner
- Wettbewerbe
- Aktuelle Berichte (z.B. Laser-Drome)
- Aktuelle Neuigkeiten auf dem XL/XE
- Oldie-Ecke
- und vieles mehr

Das ganze wird Euch geboten für nur DM 9,- auf einer beidseitig bespielten Diskette im Medium-Format, randvoll bespielt, value for money! Sollten wir es dennoch nicht schaffen, die Disk randvoll mit Texten zu füllen, so bekommt Ihr noch qualitativ hochwertige PD-Software dazu. Kurzum: Vergeßt alles, was Ihr bisher an Diskmagazinen für den XL/XE gesehen habt und legt Euch einmal das "Syzygy" zu, denn auch Ihr werdet überrascht sein.

Übrigens: Wir suchen noch Texte für das "Syzygy". Wer Lust und Interesse hat, der schreibe uns einmal. Unter allen Einsendern werden Polenspiele verlost. Texte schickt Ihr bitte an:

Stefan Lausberg, Körschstr. 58, 70599 Stuttgart, Tel. 0711/455171

Markus Rösner, Fachriastr. 9, 74226 Nordhausen, Tel. 07135/2840

So, nun hoffen wir, Euer Interesse geweckt zu haben und freuen uns schon auf unsere neuen Leser und Mitarbeiter.

Best.-Nr. AT 289 DM 9,-

Achtung: Abonnieren Sie gleich die Ausgaben zu jedem ATARI magazin! Also Ausgabe 1, 2 und 3/94. Sie erhalten dann einen Sonderpreis: Alle 3 Ausgaben für nur, und jetzt halten Sie sich fest, DM 18,-.

Best.-Nr. AT 285 DM 18,-

Quick Magazin 14

Vielleicht hätte man das Quick Magazin 13 überspringen sollen, dann gäbe es schon längst eine Ausgabe 15. Nur so läßt sich erklären, daß mit der Unglückszahl auch das Unglück über die Quick Magazine hereinbrach, nämlich daß so lange Zeit keines mehr erschienen ist. Aber was lange währt, wird endlich gut, wie der Volksmund sagt.

Rainer Caspary führt seine Kompressions-Serie fort. In dieser Ausgabe beschäftigt er sich mit dem Statisch Huffman Algorithmus, einem der zahlreichen LZ-Verfahren, die von Packprogrammen auf zahlreichen anderen

Systemen gang und gäbe ist. In zwei ziemlich langen, teilweise etwas komplizierten Texten (aber das liegt in der Natur der Materie) werden Grundlagen, Funktionsweise und Effizienz-Abschätzung des Huffman Algorithmus erläutert. Praktisch demomstriert wird dies an einem Packprogramm für Bilder.

Wer schon immer .mal ein Spiel in Quick programmieren wollte, sich jedoch wegen der Programmierung der Player-Routinen nicht getraut hat, der findet in der Player-Library alles was er braucht. Routinen zum Bewegen, Erschaffen, Löschen und Abfragen von Player Missiles sind vorhanden und müssen nur noch genutzt werden.

Auch für den Nichtprogrammierer ist wieder ein Schmankerl dabei: Das Spiel ZACK!, bei dem man sich als Bombenentschärfer versuchen muß. Dieses Geschicklichkeitsspiel wird einen sicher für etwas längere Zeit beschäftigen.

Florian Baumann

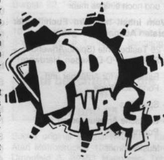
Best.-Nr. AT 280 DM 9,-

PD-MAG Nr. 1/94

Es ist mal wieder soweit, das neue Power per Post PD-Mag ist fertig und wartet darauf von Euch erforscht zu werden. In dieser bereits fünften Ausgabe erwarten Euch wieder 20 Texte voller Infos, Tips und News. Alleine 5 PD-Disketten und 3 kommerzielle Spiele standen diesmal auf dem Prüfstand.

Im Hardwaretest wurde der Sound 'n Sampler unter die Lupe genommen und in den News geht es um die Jahreshauptversammlung des ABBUC, neue Software und interessante Themen rund um den 8-Bit Atari. Außerdem werden die Sieger des Mega-Wettbewerbs vorgestellt, und es gibt auch einen neuen Wettbewerb. Zum guten Schluß gibt's noch ein richtiges Feuerwerk an Super-Software.

Die Demofreunde dürfen sich über die Hell-Demo und die Musiken von Zybex, Sanxion und Warhawk freuen. Die Anwender kommen mit Business, Ceasars Clock, Autorun SYS-Maker und dem Message-Maker so richtig auf ihre Kosten, und damit die Sache so richtig in Schwung kommt, sorgen die Superspiele Mines und The Warsaw Tetris für langen Spielspaß. Als Bonbon habe ich noch den Ballsong No. 2 draufgepackt und natürlich ist auch der CSM-Editor mit von der Partie.



Das PPP-PD-Mag sorgt also auch weiterhin dafür, daß jeder User das kriegt, was er sich wünscht. Seid auch Ihr mit dabei. Für nur 12,- DM bekommt ihr zwei Disketten voller Action und Information. Wo gibt's das denn sonst noch??? Na klar, NIRGENDS!!! Also wartet nicht länger und bestellt noch heute Euer PPP-PD-Mag Nr. 1 für nur 12,- DM oder am besten gleich ein 3-Ausgaben-Abo (siehe auch Rückseite des AMs) für nur 25,- DM!!!

Best. Nr. PDM 194 DM 12,-

DISK-LINE 26

Hier kommt wieder neue Softwarezufuhr für mehr Action am Computer: Wenn Sie mal das Problem haben, kein Kassetteninlay zu besitzen und sich alle Lieder mit der Hand aufschreiben müssen, brauchen Sie nur **K.I.D.** (Kassetten-Inlay-Druck). Durch einfache Bedienung und gute grafische Gestaltung wird das Erstellen eines Inlays zu einem reinen Vergnügen.

Mit dem **80-ZEICHEN-FONTLADER** erhalten Sie einen Editor, wie Sie ihn in Graphics 0 gewöhnt sind, aber mit 80 statt 40 Zeichen, die Sie mit einem eigenen Font, den man mit einem völlig normalen Fonteditor erstellen kann, auch noch ganz beliebig gestalten kann!

FONT16 ist ein besonderer Fonteditor: Er fügt 4 normale Zeichen zu einem zusammen, entweder schwarz/weiß oder farbig und ermöglicht sogar Zeichensatzanimationen!

Haben Sie Über- oder Unter- oder Ihr passendes Gewicht? Mit dem Programm **IDEALGEWICHT** können Sie das herausfinden, es kann für Männer, Frauen und Kinder berechnet werden.

HILBERT und **KOCH** sind zwei sehr gute Grafikprogramme. Mit verschiedenen Parametern können sehr schöne Grafikmuster in höchster Auflösung entstehen.

Im Spiel **FIGHT** geht es um Strategie. Sie müssen die Städte Ihres Gegners

Neus Quick V2.1 Handbuch

ACHTUNG: Für alle, die QUICK aus den älteren ATARI magazinen abgetippt haben oder die eine ältere Version besitzen, bieten wir die Möglichkeit, das neue Handbuch nachzubestellen.

Best.-Nr. AT 196 DM 9,-

Neues Quick V2.1 Handbuch + Quick magazin 12

Zusammen mit dem neuen Quick magazin wird alles noch einmal günstiger für Sie. Bestellen Sie also gleich das neue Handbuch und das Quick magazin 12 zusammen.

Best.-Nr. AT 197 DM 16,-

GAMES

möglichst schnell und mit möglichst wenig Verlusten erobern.

Beim Spiel **SENSO** müssen Sie die Ton- und Farbreihenfolge des Computers fehlerlos nachspielen können.

Auch Musikfreunde werden nicht vergessen: Mit **MUSIK IM KERZENSCHEIN** (*Achtung*: Die Liedtexte können nicht bei PPP angefordert werden, dies muß ein Scherz vom Autor sein) kann man sich 10 bekannte Weihnachtslieder in Masic anhören.

Also, ob Spieler-, Anwender- oder Musikfan, alle kommen bei dieser Ausgabe wieder auf ihre Kosten, deshalb auf keinen Fall entgehen lassen!

Best.-Nr. AT 286 DM 10,-

Neu: Mister X

Wer kennt nicht das Brettspiel "Scotland Yard"? Eine Umsetzung dieses Brettspielklassikers für unseren XL/XE ist in den nächsten Tagen bei PPP unter dem Titel "Mister X" erhältlich. Um es gleich vorwegzunehmen: es handelt sich hierbei nicht um jenes Siel, das vor geraumer Zeit beim Spielewettbewerb im Atari-Magazin gewonnen hat, sondern um ein ganz neues. Erforderlich ist eine Ramdisk mit Mindestgröße von 64 kB.

Vier Spieler (es kann ein Spieler alle übernehmen oder man spielt eben bis zu viert) sind auf der Jagd nach dem geheimnisvollen Mister X, der, wie im Vorspann zu erkennen ist, in Mordverdacht gerät.

Jeder Spieler kann in London, wo das Geschehen stattfindet, 10 Taxifahrten, 8 Busfahrten und 4 Bahnfahrten machen. Die vier Detektive (= Mitspieler) sind optisch auf der Bildschirmkarte zu erkennen, Mister X natürlich nicht, sonst wäre das ganze ja witzlos.

Ziel ist es nun, innerhalb diesen 24 Zügen, Mister X dingfest zu machen. Als kleinen Anhaltspunkt erhält man immer das Fortbewegungsmittel das der Gejagte benutzt, sodaß mit der mitgelieferten Karte gleich etwaige Positionen ausfindig gemacht werden können.

Erwischt man Mister X, so sieht man ihn in den Knast wandern. Andernfalls haben die Detektive versagt, und Mister X begeht beim nächsten Programmstart wieder einen Mord, solange, bis es gelingt, ihn zu stellen.

Die Umsetzung ist gut gelungen, allerdings sollte man minimum zu zweit sein. Spielt man alleine, hat man alle vier Detektive zu steuern und es macht dann nicht so viel Spaß.



Dieses Spiel werden wir in der nächsten Ausgabe noch ausführlicher vorstellen.

Markus Rösner

Best.-Nr. AT 287 DM 24,90

THE LAST GUARDIAN

Chris Paul Murray hat wieder zugeschlagen. Namentlich werden einige seiner sehr guten Spiele sicherlich einige User kennen, wie z.B. Henry's House oder auch Mirax Force. Wie auch sein "Mirax Force" geht "The Last Guardian" in die Ballerspielecke.

Du steuerst mit dem Joystick einen kleinen Raumgleiter über das von oben nach unten scrollende Levelbild, wie z.B. einer großen Raumstation oder auch durch einen Asteroidengürtel. Jede Menge Aliens kommen Dir natürlich entgegen, sodaß Du tierisch aufpassen mußt, daß die Energie deines Schutzschirmes nicht zuneige geht. Zudem gibt es auf der Raumstation noch Radartürme, bei deren Kollision du ein Leben verlierst.



Ballern heißt nun die Devise. Alles mögliche, was sich bewegt, was sich nicht bewegt, einfach alles muß abgeballert werden, um in den nächsten Sektor zu gelangen. Dabei wird in Punkto Grafik in die Vollen gegriffen, denn das Scrolling geht in Ordnung - und die vielen Objekte, die sich so auf dem Schirm tummeln und dann noch teilweise schön farbig.

Sound gibt 's in Form von Effekten, eine Melodie gibt es leider nicht, wäre doch zu schön gewesen, aber vielleicht nächstes Mal. Entschädigt wird man durch eine Sprachausgabe.

Für Fans dieses Genres sicherlich ein Spiel, welches sich der entsprechende User zulegen sollte. Für Fans anderer Spielegenres gibt's auf diesen Seiten noch viele Neuveröffentlichungen, deren genauere Beobachtung sicherlich auch interessant wird. Nichtsdestotrotz ist "The Last Guardian" eines der besseren Ballerspiele.

Best.-Nr. PL 14 DM 24,90

SMUS

Wer wollte nicht schon immer einmal ein Spiel haben mit lustiger Grafik, in dem man eine Art Grisu steuert und ein großes Labyrinth erforschen muß? Wer dies alles schon einmal wollte, der sollte sich vorliegendes Spiel einmal näher ansehen.

Hier steuert der Spieler einen Drachen, muß Gegenstände finden, das große Labyrinth erforschen und sich nicht von den vielen Feinden erwischen lassen oder in einen Abgrund stürzen, der vielleicht in einen reissenden Fluß führt. Zudem gibt es noch verseuchte Bodenteile, deren Berührung sich tödlich auswirken.

Den verschiedenen, lustig gezeichneten Feinden steht man nicht ganz

wehrlos gegenüber. Man selbst hat eine begrenzte Anzahl Bummerangs (so sieht's jedenfalls aus), mit denen man die Feinde eliminieren kann. Auffrischung des Bummerang-Vorrates ist natürlich möglich, nur müssen die Sammelstellen gefunden werden; diese liegen wahrscheinlich wieder am Ende eines langen, fiesen Ganges. Man hat also viel zu springen und vielen Feinden auszuweichen, von den Transportbändern ganz zu schweigen, die meistens in die entgegengesetzte Richtung laufen, wie man's eigentlich benötigt - da kann Panik aufkommen. Wer schafft's also bis zum Ende?

Lustig gehalten ist die Grafik, man kann alles klar erkennen, farbig ist es auch, nur die Spielfiguren sehen einfarbig in ein paar Helligkeitsstufen ein wenig trist aus; aber das Aussehen deser Figuren macht alles wieder wett.



Die Hintergrundgrafik ist auch sehr gut gelungen. Scrolling gibt es keines, es wird alles per Bildumschaltung geregelt, weshalb man nicht immer sieht, wohin man läuft oder springt, aber dies bekommt man mit der Zeit heraus.

Die Musik ist ebenfalls lustig geworden, lediglich die Steuerung des Drachen ist anfangs ein wenig schwierig. Sobald man sich aber an die etwas ungewöhnliche Steuerung gewöhnt hat, geht alles wie geschmiert.

Ein Spiel, das Groß und Klein sicherlich länger als nur ein paar Stunden an den XL/XE fesseln wird.

Best.-Nr. PL 15 DM 24,90

ZEUS

Für Freunde von Run-And-Jumps haben wir diesesmal noch ein weiteres Spiel parat. Im Gegensatz zu "Smus" geht's zwar auch in der Zeit zurück, allerdings nicht ins Drachenreich, sondern zum guten alten "Zeus".

Auf der Diskette befindet sich neben dem eigentlichen Spiel noch das Intro, das aber nur die Vorgeschichte auf polnisch enthält und das ganze bildlich noch ein wenig umsetzt, aber nicht weiter spektakulär. Zum anschauen aber trotzdem nett.



Das Spiel ist ebenfalls ein wenig humorvoll gehalten, denn als Feinde gibt es z.B. bewegliche Brunnen, Erdhäufchen und mehr. Das ganze geht dann durch ein großes Labyrinth verschiedener Gänge und voller Feinde. Den Feinden ist man nicht wehrlos gegenübergestellt. Man kann einen Blitz aus seinen Fingern lassen. Diesen zu erzeugen dauert jedoch eine kurze Zeit und die Feinde sind schnell, sodaß dies oft gefährlich enden kann. Es gibt viel zu tun, und eine Menge Geschick wird einem abverlangt.

Die Spielfigur ist grafisch gut gelungen. Man kann alles klar erkennen und die Animationen gehen voll in Ordnung. Die Feinde sind ebenfalls, wie bei "Smus", recht lustig gezeichnet worden, nur die Hintergrundgrafik kann mit vielem aus Polen nicht mithalten, sie ist aber trotzdem noch überdurchschnittlich. Der Sound ist super, das Spiel macht Spaß. Man hat viel zu tun, um die Aufgabe mit Bravour zu bestehen.

Einziges Manko ist, daß man nach Verlust eines Lebens wieder von vorne beginnen darf, dies frustriert mit der Zeit, nimmt aber nicht die Motivation, nach ein paar Tagen kribbelt es wieder in den Fingern und man spielt wieder "Zeus". Summa-

summarum: Wer auf Jump-And-Run steht, wird sich mit "Zeus" sicherlich gut anfreunden können.

Best.-Nr. PL 16 DM 24,90

KLATWA - THE CURSE

Wer mehr auf Adventures steht, der sollte sich vorliegendes Programm aus Polen einmal näher ansehen, denn dies ist ein Spiel dieses Genres, das sich von seinen Mitbewerbern um Meilen abhebt.

Doch was macht "The Curse" nun gegen alle anderen Adventures anders? Es wird komplett über den Joystick gesteuert, was aber noch lange nicht alles ist.

Beginnen wir nun einmal bei der Vorgeschichte: Ein Fluch (engl. curse) wurde über Dein Land gelegt, für sieben endlos lange Jahre. Du bist nun der einzige, der diesen Fluch brechen kann. Vor dir haben es zwar schon einige probiert, jedoch waren diese relativ erfolglos. Es liegt nun an Dir, in der Burg des Bösen den Fluch zu brechen.

Der obere Teil des Schirmes wird von der Raumgrafik eingenommen, zudem sieht man noch die eigene Spielfigur, die sich bei Aktionen auch bewegt, hin- und herläuft, die Gegenstände öffnet usw. Im unteren Teil können quasi mit dem Joystick die Verben angeklickt werden, im Bild selber der Gegenstand. Das ganze ist zwar in Englisch gehalten, jedoch wurde darauf geachtet, daß nicht irgendein Professoren-Englisch genommen wurde, deren Worte in keinem Duden stehen, sondern es wurde fast alles auf Schul-Englisch beschränkt, sodaß hinsichtlich des Vokabulars keine Schwierigkeiten auftreten dürften.

Diese Art Adventure zu spielen ist zwar etwas ungewöhnlich auf dem XL/XE, jedoch gewöhnt man sich schnell daran und will sich eigentlich öfter dieses Prinzip wünschen, denn es ist recht einfach, und man kann keine Verben verwenden, die es z.B. nicht gibt. Der manchmal auftretende

Aktuelles



Frust wird dadurch nahezu auf den Nullpunkt gebracht.

Da auch die Aufmachung stimmt, wie Grafik, kann ich dieses Adventure nur jedem empfehlen, der gerne solche Spiele spielt und eine Herausforderung für lange Winterabende sucht.

Best.-Nr. PL 17 DM 24,90

CZASZKI & ELECTRA

Wieder eine neue Spielediskette, die von zwei Spielen geschmückt wird, die zu überzeugen wissen. Doch fangen wir gleich mit "Czaszki" an. Wer kennt nicht von US Gold "Gauntlet" und wer kennt nicht "Boulder Dash"? Und genau diese beiden Spiele wurden vom Prinzip her zu einem verschmolzen und heraus kam "Czaszki", ein Spiel, in dem man den Ausgang aus einem Labyrinth finden muß; aber es gibt viele Hindernisse, die teilweise mit Dynamit, das aufgesammelt werden muß, gesprengt werden können.

Doch Vorsicht! Steine fliegen nach und die umherirrenden Geister machen es einem auch nicht allzuleicht. Sich eine Karte anzulegen wäre bei diesem Spiel nicht schlecht, denn man verliert stellenweise zu schnell die Übersicht.

Die Grafik ist sehr gut geworden. Alles ist detailreich, nett animiert, man kann viele Sachen entdecken, es ist schön bunt und der Sound ist ebenfalls sehr gut geworden. Das Spiel macht irren Spaß und fesselt sehr lange an den XL/XE, sodaß man kaum Gelegenheit bekommt, sich das zweite Spiel anzuschauen:

"Electra" geht wieder mehr in die Richtung Strategie. Man sieht auf dem Schirm ein Labyrinth, in dem es von Blöcken nur so wimmelt; es gibt Aufzüge und einen Wasserhahn, der nur zur Zierde da ist.

Ziel ist es nun, die Symbolblöcke so zusammenzuschieben, daß die in den Blöcken eingezeichnete Struktur zusammengefügt wird. Man muß es sich so vorstellen, als ob in den Blöcken ein Rohr wäre, welche man lückenlos zusammenfügen muß.

Neben den verzwickten Labyrinthen gibt es noch ein paar weitere Hindernisse. Denn ist ein Block erstmal unten, bekommt man ihn nicht wieder nach oben, deshalb Vorsicht! Und es gibt noch einen Sauger, der den Block einfach einsaugt und der Level somit meist unlösbar wird, deshalb hier vorsicht!

Auch wenn ein Level unlösbar erscheint: Es gibt Blöcke, die werden bei Ansteuerung einfach aufgelöst, sodaß ein Weg frei wird. Zudem gibt es einen Spezie Block. Diesen kann man beliebig verschieben, auch nach oben, so können z.B. Gruben zugeschoben werden.

Verschieben kann man diesen Block allerdings nur, solange er nicht belastet wird. Insgesamt gesehen gilt es eine Menge Denkarbeit zu verrichten. Da dieses Spiel in punkto Grafik und Sound auch in Ordnung geht, kann ich dieses Spiel nur weiterempfehlen.

FAZIT: Zwei Spiele, die man lange, sehr lange spielt. Das Geld ist zweifelsohne sehr gut investiert und an beiden Spielen sitzt man wieder tagelang dran. Sehr empfehlenswert.

Best.-Nr. PL 18 DM 24,90

Neue Mäuse braucht das Land

...

Kaufte man bisher eine Maus für den XL, so lag bestenfalls ein Testprogramm bei, mit dem man sich von der Funktionstüchtigkeit des neuen Eingabegerätes überzeugen konnte. Oft fehlte sogar dieses, eine richtige Anleitung mit Software zur Verwendung in eigenen Programmen fehlte immer.

Dies ist ab sofort vorbei, denn genau diese Ausstattung gehört zum Lieferumfang der neuen Maus.

Wie bewältigt der ATARI nun die Kommunikation zur KE-Maus? Zum Glück verfügt er über den Joystickport, der schon für manchen Anschluß gut war. Den Rest muß ein Treiber in Maschinensprache besorgen, der die Signale der Maus in Positionsdaten umsetzt (Basic wäre hier viel zu langsam). Bei dieser Maus liegen gleich drei Treiber-Versionen bei, damit jeder Anwender den für ihn passenden findet.

Die Form des Gehäuses muß als "ultra-ergonomisch" bezeichnet werden und läßt eher an ein futuristisches Raumfahrzeug denn an ein prophanes Eingabegerät denken. Tatsache ist, das sie sehr gut in der Hand liegt.

Die Auflösung bei Verwendung der mitgelieferten Treiber ist hervorragend (natürlich besser als bei der ST-Maus). Die Taster sind als langlebige Mikroschalter ausgeführt und angenehm leichtgängig.

Auf der Unterseite befindet sich ein Schalter, mit dem man jederzeit zwischen ST- und Amiga-Modus umschalten kann, womit die Kompatibilität zu allen bekannten Maustreibern für den XL gewährleistet ist.

Zum Lieferumfang gehören: Maus, eine dt. Anleitung nebst Diskette. Auf der Diskette findet man außer einem Testprogramm in Turbo-Basic die zuvor erwähnten Treiber.

Best.-Nr. AT 278 DM 59,-

Große RAUS-RAUS-RAUS-AKTION

Im Laufe der Zeit haben sich viele Programme angesammelt!!!

Mit dieser Aktion wollen wir wieder etwas Platz in unsere Regale bringen!

G R O ß E - R A U S - A K T I O N

Spider/Snap 2	(AM 3/93 - Seite 29)	AT 72	DM 19,00
Zielpunkt 0 Gr. Nord	(AM 3/93 - Seite 29)	AT 82	DM 19,00
Happy Set 2	(AM 3/93 - Seite 34)	AT 175	DM 14,00
Happy Set 3	(AM 3/93 - Seite 34)	AT 176	DM 14,00
Happy Set 4	(AM 3/93 - Seite 34)	AT 177	DM 14,00
Happy Set-Serie ausführlich besprochen im AM 3/92 - Seite 36.			
Jinks	(AM 3/93 - Seite 35)	AT 188	DM 29,00
Numtris	(AM 7/92 - Seite 44)	AT 226	DM 9,00
Speed Fox	(AM 2/93 - Seite 34)	AT 252	DM 15,00
Boing II	(AM 2/93 - Seite 34)	AT 253	DM 15,00
Hart Hat Mack	(AM 2/93 - Seite 36)	AT 255	DM 29,00
Dracula the Count	(AM 2/93 - Seite 36)	AT 257	DM 39,00
Deluxe Invaders	(AM 2/93 - Seite 36)	AT 256	DM 19,00
Despatch Raider	(AM 2/93 - Seite 50)	AT 267	DM 24,00
Summer Games	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 4	DM 14,-
I/O Datenkabel	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 7	DM 12,-
Winter Challenge	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 15	DM 19,00
Joust	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 17 Modul	DM 19,00
Archon	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 21	DM 29,00
Plastron	(AM 2/91 - Seite 30)	AT 163	DM 19,00
Galaxi Barkonid	(AM 2/91 - Seite 31)	AT 166	DM 19,00
Final Legacy		RP 14	DM 19,00
Atomics von Ulf Petersen		AT 101	DM 14,00

Tolle Games zum absoluten Sparpreis

Näheres über die Programme finden Sie in den ATARI magazinen, die in Klammern angegeben sind! Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Alle Programme stark im Preis reduziert! Greifen Sie zu und Sie machen ein Super-Schnäppchen!

ATARI magazin -PD-MAG Nr. 4/93

PD-MAG Nr. 4

Auf der vierten Ausgabe des PPP-PD-Mags vom Magazinpublizisten Sascha Röber wird wieder viel geboten. Auch gibt es wieder einiges an Neuheiten und Änderungen, die das PD-Mag für viele sicher noch interessanter machen. Wie die vorherige Ausgabe umfaßt auch diese ganze zwei beidseitig bespielte Disketten.

Neues Titelbild

Diesmal erscheint nach dem Booten kein einfacher Bildschirm in Graphics 2, sondern ein wesentlich eindrucksvolleres Titelbild in Graphics 9 mit schrägen 3D-Buchstaben. Bald darauf wird der Vorspann in Assembler geladen, der aus einem Bild in Graphics 8 besteht, auf dem ein wahrscheinlich eingelesener Stecker des Datenkabels zu sehen ist, das immer wieder horziontal gespiegelt wird und somit der Eindruck entsteht, als werde es ständig herumgedreht. Darüber läuft ein bunter Scroller und es ist eine gute Musik zu hören.

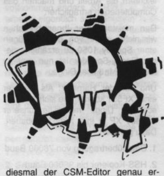
Hat man genug davon, braucht man nur eine beliebige Taste zu drücken. Danach wird (wie in der vorherigen Ausgabe) die Hintergrundmelodie geladen, der Begrüßungstext wird geladen und man kann durch eine Eingabe wählen, ob man diese Musik ständig hören will oder nicht. Danach erscheint wieder das Hauptmenü.

Neu: Outside

Hier fällt sofort ein neuer Menüpunkt ins Auge, der sich "Outside" nennt. Dort findet man folgende neue Rubriken: Buchtip, Filmtip und Gameboycorner. Dies hat ja eigentlich nichts mit dem XL/XE und PD-Software zu tun, ist aber als eine Ergänzung zum Magazin zu sehen und soll sicher auch die Leute ansprechen, die sich nicht nur für PD interessieren und trotzem am Magazin mitwirken wollen. Außerdem gibt es an neuen Rubriken noch Kleinanzeigen, Top Ten und Rat + Tat.

Die Rubrik "ATARI Neues" stellt wieder jede Menge neuer kommerzieller Software (hauptsächlich die Spiele aus Polen) und PD-Software vor, die teilweise schon ausprobiert und benotet wurden. Man findet dort auch eine ausführliche Vorstellung der DISK-LINE.

Bei den Softwaretests wurde seltsamerweise wieder das uralte, nur zweifarbige Menü verwendet. Hier wird



diesmal der CSM-Editor genau erklärt, ein Rollenspiel und zwei Weltallballerspiele unter die Lupe genommen und eine C64-Diashow sowie ein guter Oldie (Trailer) geprüft. Der Autor hat in dieser Rubrik auch die "Top Ten" untergebracht, was ja eigentlich mit dem Testen von Software kaum etwas zu tun hat. Wenn man aber weiß, daß die sich da befinden, ist es reine Gewöhungssache.

Im Hardwaretest werden die Datenrekorder 1010, XC 11 und 12 vorgestellt. Getestet werden ersteres und letzteres, wobei die XC 12 wesentlich besser abschneidet.

Tolle PD's

Nun zur PD-Software, mit der die zweite Diskette bespielt ist: Darauf befindet sich ein Labyrinthspiel, das bekannte Memory, eine Froggerversion, ein Melodiestück vom Musikwettbewerb, ein Strategiespiel, die berühmte Demo "The Top 2" aus Polen und das erstklassige Weltallballerspiel "Megablast", bei dem die Besitzer eines 130 XE oder 800 XE mit Speichererweiterung sogar digitale Musik hören können.

Dazu noch ein Tip, den der Autor leider verschwiegen hat: Tippt man beim Titelbild blind "HAVE FUN" (Leerzeichen nicht vergessen!) ein, gelangt man ins Optionsmenü und kann dort verschiedene Einstellungen vornehmen, z. B. die Anzahl der Leben usw.

Polycopy

Außerdem findet man noch das Kopierprogramm "Polycopy", das der Autor aber falsch erklärt, denn es ist nicht dazu da, Disketten zu kopieren, sondern Dateien. Anders als beim DOS muß man allerdings nicht jede Datei einzeln kopieren, sondern kann welche auswählen, die dann gleich automatisch nacheinander kopiert werden, bis der Speicher voll ist. Dies erspart den sonst häufigen und umständlichen Diskettenwechsel.

Leider krankt das PD-Mag immer noch daran, daß der Autor für jeden Text ein eigenes Ladeprogramm verwendet. Diese Methode führt zu viel Platzverlust auf der ersten Diskette und dazu, daß man ziemlich oft die Diskette wenden muß, um einen Text zu laden. Auch eine Fehlerabfangroutine ist immer noch nicht vorhanden. Hier gibt es also durchaus noch etwas zu verbessern.

Fazit

Die Programme des PD-Mags sind wieder sehr gut und die Texte beinhalten eine Menge an nützlichen Informationen. Wenn auch noch das Textladeprogramm verbessert wird, ist es nahezu makellos.

Best.-Nr. PDM 4 DM 12,-

Thorsten Helbing

NEU: Speedy XF551

Der absolute Hardwarewahnsinn! Speedy XF für ATARI Laufwerk XF551

Es ist endlich wahr geworden, worauf viele in der XL/XE Szene gewartet haben. Ein Speedy 1050 kompatibler Floppyspeeder für die ATARI Floppy XF551.

Mit dem Speedy-System ist in den letzten Jahren der Standard schlechthin für Floppy-Speeder gewachsen. Nicht nur, daß dieser Speeder der einzige in Europa noch produzierte Speeder ist, die Speedy 1050 war sozusagen das Grundgerüst für die Floppy 2000.

Mit der Version II der F2000 wurden nun alle Zweifler eines besseren belehrt, die F2000-II wurde ohne Einschränkung als besser eingestuft als die XF551.

Die verschiedenen Versuche die XF551 zu beschleunigen oder zu verbessern, waren zum einen sehr teuer, zum anderen waren dies meist "Insellösungen" ohne entsprechende Unterstützung durch brauchbare Software.

Anders bei der Speedy 1050 und F2000; jedes halbwegs ansprechende Programm arbeitet heute mit der Ultra-Speed Geschwindigkeit zusammen, sei es durch Eigeninitative oder aber durch die Nutzung der Verschiedenen DOS Varianten. Oder nehmen Sie einmal die Vielzahl der Betriebsysteme.

Zu jeder ansprechenden Änderung eines OS gehört die Implementierung der Ultra-Speed SIO der Speedy 1050 und kompatible. Ob 16K/25K-Bibomon, Old-OS, ROM-Disk OS, Speedy OS, QMEG, SPOS etc., alle diese unterstützen eine speedykompatible Datenübertragung. Wer je eine Diskette mit Hilfe einer Speedy oder auf der F2000 kopiert hat, weiß diese Arbeitsgeschwindigkeit zu schätzen.

Auch so angenehme Dinge wie Directory- und Bootsektor-Cache erleichtern die Arbeit und machen das Computerleben erträglicher.

Den meisten unter Ihnen brauchen wir nichts mehr von den Vorzügen einer Speedy 1050 zu erzählen, dieser Floppy-Speeder ist nun mal zu recht das Maß aller Dinge.

Und nun der Hammer: Als Besitzer einer XF551 können Sie sich all diese schönen Dinge mit Hilfe unserer Speedy XF in Ihre XF551 einbauen. Dazu gehören:

1. Datenübertragung von 78000 Baud
2. HSS-Kopierer bis 96000 Baud
3. Alle Dichten bis 360KB in Ultra-Speed
4. Cache-Speicher für Directory und Bootsektoren
5. Laufwerkskontrolle / Setup im Floppy ROM
6. Copy 2000 V2.5x (oder höher) im Floppy ROM
7. Ausführliche deutsche Dokumentation
8. Indexlochabfrage nicht mehr vorhanden

Darüber hinaus bietet die Speedy XF 32KB Ram (Speedy 1050 8KB) sowie 32KB ROM, welche rein Softwaremäßig angesteuert werden können (Speedy 1050 16KB).

Kommen wir nochmal zu den technischen Einzelheiten. Die hohe Kompatibilität wurde durch die Nutzung von Ein-/Ausgabebausteinen aus der 1050 erreicht. Weiterhin wurde der Prozessor asynchron zum Floppycontroller getaktet, sodaß alle Timingkritischen Routinen in den aus der 1050 üblichen 1MHZ abgearbeitet werden, der Diskzugriff jedoch mit dem Originaltakt der XF551 erfolgt. Dies gewährleistet auch, daß zusätzliche Routinen, welche im RAM der Speedy XF Platz finden können, genau wie bei einer Speedy 1050 abgearbeitet werden.

Eines der größten Ärgernisse einer XF551 war und ist die sogenannte Indexlochabfrage. Ein Formatieren der Diskettenrückseiten (Wendebetrieb wie 1050) war nicht möglich. Eine Umgehung mußte herhalten. Die Speedy XF macht dies nebenher serienmäßig.

Die Speedy XF wird komplett mit allen Unterlagen, Einbauplänen, Dokumentation und Software ausgeliefert. Aufgrund der zu erwartenden hohen Nachfrage sollten Sie sich schnell für Ihr Exemplar entscheiden. Ende November 1993 wird die erste Serie der Speedy XF ausgeliefert.

Da der Einbau ein wenig Erfahrung im Umgang mit dem Lötkolben verlangt, bietet der Hersteller einen Installationservice zum kleinen Preis an.

Best.-Nr. AT 284 DM 179,-



SPRINT XL Printprozessor

SPRINT XL - ATARI magazin

Einer der Schwerpunkte bei der Computeranwendung, auch beim XL/XE ist sicherlich das aufbringen von Grafiken, Texten usw. auf Papier. Erst in den letzten Jahren hat sich hier viel für den XL/XE getan. SPRINT XL ist nun sozusagen ein absolut neues Verfahren auch mit den Mitteln eines XL/XE Texte, Grafiken auch unbegrenzter Kombination zu Papier zu bringen.

Eines der größten Mankos bei vielen herkömmlichen Verfahren ist das doch ungenügende Druckbild der Schriften. "Treppen" im Buchstabenaufbau bei größeren Schriften auf dem Papier sind hier sehr ärgerlich, wünscht man sich doch etwas professionellere Ausdrucke.

Mit SPRINT XL ist dies endlich gelungen. Durch den Einsatz für den XL/XE neuer Fonts, wird erreicht, daß die Qualität der Ausdrucke professionellen Ansprüchen genügt.

Verwendet werden die vom ATARI ST her bekannten SIGNUM Fonts. Gleich 39!! Schriften werden sozusagen serienmäßig mitgeliefert.

Man kann wohl von 1000 Verfügbaren Schriften reden, welche als SIGNUM Fonts auf dem ST Markt erhältlich sind. Hierdurch dürfte auch der ausgefallenste Anspruch befriedigt werden können.

Ein weiteres Plus von SPRINT XL ist dessen Handhabung. In der Regel muß der Text, die Grafik erst mit einem speziellen Programm geschrieben werden. Die Textfunktionen, der Bedienkomfort blieb natürlich oft auf der Strecke. Auch hier ist SPRINT XL vollkommen anders. SPRINT XL verarbeitet eigentlich alle gängigen Textformate. So kann jeder mit "seiner" Textverarbeitung die Texte erstellen. Auch die Auswahl der Fonts, die Einbindung der Grafiken erfolgt schon direkt bei der Erstellung der Texte mit seiner Textverarbeitung. Innerhalb der Texte werden Kommandos eingefügt (einfachste Kürzel), welche beim Ausdruck mittels SPRINT XL verarbeitet werden. Als Textformate können genutzt werden:

1. ATARI Schreiber
2. SAM-Texter
3. Startexter
4. Compyshop Texteditor
5. Textpro
6. Speedscript

Hiemit dürfte wohl jeder Bereich abgedeckt sein. Auch die Einbindung der Grafiken ist Bedienerfreundlich mittels Kürzel zu realisieren. An jeder beliebigen Stelle kann eine Grafik eingefügt werden. Ob nun 62 Sektoren Bilder (320*192Pixel) oder ST-Bilder im Format 640*320 Pixel bis zu Grafiken im vom PC her bekannten ART Format mit einer theoretischen Größe von bis zu 960*65536 Pixel - hier ist alles möglich. 960 Pixel entsprechen hier der Breite einer DIN A4 Seite.

Als Drucker kann jeder EPSON oder IBM kompatible zum Einsatz kommen.

Die Schriftenverarbeitung ist vorbildlich und äußerst flexibel. Alle Verfügbaren Schriften können beliebig kombiniert werden, die Schriftattribute von Breit-, Hoch-, Tief-, Fett- und Großschrift (weitere sind möglich) können in jeder Schrift angewendet werden und dies beim Kombinieren aller Schriftarten sowie deren Attribute in beliebiger Kombination. Selbst Fließtext, die sogenannte Proportionalschrift, ist nun auf dem XL/XE ohne Einschränkung möglich. Selbst die oben genannten Schriftattribute können in Proportionalschrift zu Papier gebracht werden. Eine solche Variationsmöglichkeit bietet nur SPRINT XL.

Mittels SPRINT XL werden die mit "Ihrer" Textverarbeitung erstellten Dokumente "einfach" ausgedruckt. Ein Handbuch mit über 50 Seiten, welches vollständig mit SPRINT XL ausgedruckt wurde, rundet das positive Gesamtbild weiter ab. Zukünftig werden sich alle Programme zur Dokumentenerstellung an SPRINT XL zu messen haben. Für den sagenhaften Preis von DM 29,90 können Sie SPRINT XL sofort einsetzen. Weitere Zusatzdisketten sind zur vollständigen Nutzung nicht erforderlich.

SPRINT XL incl. 39 FONTS

Best.-Nr. AT 288 DM 29,90

Computer Kontakt - Hefte

Achtung: Nach archäologischen Ausgrabungen in unserem Keller wurden noch wertvolle Exemplare vom früheren CK gefunden.

Vielleicht ist einigen Usern das CK noch ein Begriff. Es erschien bereits Jahre vor dem eigentlichen ATARI magazin. Aber bereits dort wurden auf vielen Seiten wichtige Informationen, Programme, Tips&Tricks für den Atari abgedruckt.

Hier nun eine Liste der noch vorhandenen älteren CK's aus den Jahren 85, 86, 87 und 88. **Das Einzelexemplar kostet hier nur DM 2,00.**

O 7/85	O 8-9/85	O 10/85	O 10-11/86	O 12/86-1/87
O 2-3/87	O 8-9/87	O 10-11/87	O 12/87-1/88	O 2-3/88

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an, und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Name	Straße
PLZ/ORT	
O Bargeld (keine Versandkosten)	O Scheck (+ 6,- DM/Ausl. 12,-DM)

ROM-Disk 512KB

Achtung: Neue Preise

Die meisten unter Ihnen kennen dieses Produkt aus einem der Magazine im letzten Jahr. Dort wurde die ROM-Disk ausführlich vorgestellt.

Für viele unter Ihnen wird dieses Produkt noch interessanter, wenn der Preis noch ein wenig niedriger liegen würde. Mit der neuesten Platinenrevision konnte dieses Ziel verwirklicht werden. Die Platinengröße konnte um ca. 30% geschrumpft und außerdem die Hardware bestückungsfreundlicher ausgelegt werden. Welche Nachteile haben Sie dadurch?

Im wesentlichen wohl keinen durchgeführten Expansionsport mehr. Die ROM-Disk wird nun seit 1989 vertrieben, aber der durchgeführte Port wurde wohl nie genutzt. Also stellt die Einsparung auch keinen Verlust dar. Allein durch diese Maßnahmen konnte der Preis um 30,- DM gesenkt werden. Für alle, die noch einmal an die Leistungsmerkmale der ROM-Disk erinnert werden möchten, ein kurzer Überblick:

1. Flexibel durch Emulation einer Diskstation
2. Mehr als 95% aller Software ohne Einschränkung lauffähig
3. Ladezeiten für z.B. S.A.M. ca. 3 Sekunden!!
4. Das schnellste Ladeprinzip, das es für den XL/XE gibt
5. Einfachste Bedienung durch Menüwahl
6. Booten von der ROM-Disk, kein Problem
7. Einfache Installation
8. Top-Qualität durch Industriefertigung
9. Höchste Kompatibilität
10. usw., usw., usw.

ROM-Disk 512 KB ohne Eprom für

XL: Best.-Nr. AT 236 — DM 119,-

XE: Best.-Nr. AT 237 — DM 135,-

ROM-Disk 512 KB mit 8 Eproms für

XL: Best.-Nr. AT 238 — DM 169,-

XE: Best.-Nr. AT 239 — DM 185,-

Speedy 1050

Diese Hardwareerweiterung sorgt für eine höhere Arbeitsgeschwindigkeit Ihrer Floppystation 1050. Dies ist jedoch nicht alles. Neben der bis zu 4 mal schnelleren Übertragungsgeschwindigkeit, können Sie echte Double Density (180KB) pro Diskettenseite beschreiben. Auch Sicherheitskopien von Ihren kopiergeschützten Originalen können Sie anfertigen (Backup Programm befindet sich auf der Systemdiskette). Als weiteres Plus kann man das DOS aus dem ROM bezeichnen. Booten Sie mit geöffneter Laufwerksklappe, so ist in wenigen Sekunden das Bibo-DOS geladen. Auf der Systemdiskette befinden sich neben dem Bibo-DOS zahlreiche Utilities wie ein Diskmapper, ein Highspeed Sektorkopierer und vieles mehr. Lötarbeiten sind bei der Speedy 1050 nicht erforderlich. Wenn Sie genauso schnell sein wollen, greifen Sie noch heute zu.

Best.-Nr. 110 — DM 99,-

TURBO-LINK ST/PC

Falls Sie einen Atari XL/XE und einen Atari ST oder einen PC besitzen, dann führt kein Weg daran vorbei - Sie müssen sich den Turbo-Link einfach anschaffen. Er bietet Ihnen eine komfortable Kopplung zwischen dem "kleinen" und "großen" Atari. Damit lassen sich Daten zwischen beiden Rechnern austauschen. Das ist aber bei weitem nicht alles: Die spezielle, GEM-unterstützte Software für den ST verwandelt diesen sowohl in ein virtuelles Laufwerk als auch in ein Druckerinterface für den XL/XE. Damit brauchen Sie also nur noch einen Drucker für beide Computer.

Das virtuelle Laufwerk im ST läßt sich vom XL wie eine echte Floppy ansprechen: Formatieren, Kopieren von Files oder ganzen Disketten, Booten.... und das alles natürlich auch in Double Density. Auf die so entstandene "Diskette" kann nun auch der ST zugreifen: - Die XL-Diskette kann als ST-File auf 3,5"-Disk oder Festplatte abgespeichert und von hier in sekundenschnelle auch wieder geladen werden. - Reine Datenfiles können ausgewählt und ohne Filter in das ST-Format (und umgekehrt) konvertiert werden. - Bei Textfiles wird zusätzlich eine Wandlung von EOL nach CR/LF durchgeführt. - XL-Bilder im Design Master- bzw. Micropainter-Format lassen sich als Graphics 8-Bild auf dem ST Monitor darstellen und in die Formate Degas, Doodle, STAD oder Neochrome wandeln. Im Lieferumfang ist das anschlußfertige Interface mit 2m abgeschirmtem Datenkabel, umfangreiche Software und eine dt. Anleitung enthalten.

Best.-Nr. AT 149 ST-Vers. — DM 119,-

Best.-Nr. AT 155 PC-Vers. — DM 119,-

Adapter

Mittels Adapter läßt sich mit Turbo-Link XL/XE auch DFÜ auf dem XL betreiben.

Best.-Nr. AT 150 — DM 24,90

Floppy 2000 OS - Speedy OS

Für alle Floppy 2000 Besitzer (I+II) sowie Benutzer einer Speedy 1050 gibt es ein leicht modifiziertes Betriebssystem. Sicherlich kennen Sie die Geschwindigkeit der Floppy, wenn nicht mit dem entsprechenden DOS (Bibo-DOS Fast, Turbo-DOS etc.) gearbeitet wird.

Mittels des Floppy 2000 OS, welches in Ihrem XL/XE installiert wird, steht Ihnen die Ultra-Speed direkt beim Einschalten zur Verfügung. Ob nun DOS 2.5, DOS 3 oder die "Normal-Versionen" des Bibo-DOS oder Turbo-DOS, höchste Datenübertragung dank des geänderten OS. Ein MUSS für alle Floppy 2000 und/oder Speedy 1050 Besitzer.

Das geänderte OS wird entweder statt des Original OS eingesetzt, oder aber mit Unterstützung der bebilderten Anleitung zusätzlich, optional umschaltbar in Ihrem XL7XE eingesetzt. Ein wenig Erfahrung mit dem Lötkolben sollte vorhanden sein.

Dank der Flexibilität der Routinen, kann die Ultra-Speed Geschwindigkeit vom Rechner aus abgeschaltet, sowie jederzeit wieder aktiviert werden. Geliefert wird das OS im Eprom, mit deutscher Anleitung und Beschreibung. Einsetzbar in alle XL Modelle (auch 600XL) sowie alle XE-Varianten.

Best.-Nr. AT 283 — DM 19,-

1MB SUPERMEGARAM

Auf dem Wunschzettel vieler XL/XE User steht oben an immer eine Speichererweiterung. In der Vergangenheit wurde hier immer von den diversen 256K Versionen regen Gebrauch gemacht. Die MEGARAM I+II waren hier wohl die meist verkauften Versionen, der Preis der Version I+II machte es für alle erschwinglich.

Mit der Megaram III wurde nun das herkömmliche Prinzip nicht weiterentwickelt, sondern, auf den Erfahrungen und Erkenntnissen aufbauend, eine vollkommen neue Ramerweiterung entwickelt. Vor allem mußte bei der Realisierung der 1MB Variante auf die Verwendbarkeit dieses Riesenspeichers geachtet werden. Gab es doch kein Utility, welches 1MB wirklich sinnvoll und Praxisnah einsetzen konnte. Natürlich war auch eine Preiswerte Variante ohne jegliche Qualitätseinbußen oberste Pflicht.

Die MEGARAM III hat sich seit der Einführung zum Dezember 1992 zum absoluten Klassiker entwickelt. Die eindeutige Meinung in allen Bereichen der XL/XE Szene ist äußerst positiv. Die Megaram III nun vereinigt alle oben genannten Kriterien in sich. Selbst mit der für 256KB ausgelegten Software ist die Megaram III mit 1MB voll zu nutzen.

Dank des sicheren Hardwarebanking (das Umschalten von vier 256KB Ramdisks) kann vom Bibo-DOS, Turbo-DOS etc. auf die gesamten 1MB zugegriffen werden. Der Einbau der Ramerweiterung wurde nochmals verbessert. Nun kann in allen XL und vor allem XE Modellen (Ausnahme Spielkonsole) die 1MB Erweiterung mit geringem Aufwand eingesetzt werden.

Ein 1MB Sektorkopierer, welcher sowohl 1050, Speedy 1050, Happy, Floppy 2000, Floppy 2000-II, XF551 voll unterstützt, ist neben dem kompletten Bibo-DOS mit weiteren reichlichen Tools im Lieferumfang enthalten. Erstmals ist es nun möglich 360KB Disketten (XF551 und Floppy 2000-II) in einem Durchgang zu Kopieren. Zum Lieferumfang gehören weiterhin eine bebilderte Einbauanleitung sowie eine Dokumentation zum Umschalten der Bänke und Segmente auf Softwarebasis.

Durch den Einsatz der Top-Technologie der 4 Megabit-Ramchips, kann die Megaram III äußerst kompakt gefertigt werden. Die Megaram III wird sowohl mit 256KB als auch mit 1MB ausgeliefert. Ein späteres aufrüsten der 256KB Version ist durch das Austauschen der Ramchips sowie stecken zweier Brücken ohne Probleme und jederzeit möglich. Der Preis dieser Super-Speicherkarte dürfte sensationell sein:

1MB Megaram III incl. aller Tools
Best.-Nr. AT 245 — DM 199,-

256KB Megaram III incl. aller Tools
Best.-Nr. AT 250 — DM 149,-

Centronics Interface II

Jeder, der einen Drucker mit Centronics Schnittstelle an seinen Atari Computer anschließen will, kommt um die Anschaffung eines Interfaces nicht herum. Der Anschluß erfolgt direkt am I/O Port der Floppy (oder der Datasette). Die Druckeransteuerung ist kein Problem, da alle Drucker und Programme voll unterstützt werden. Ein 36pol Centr. Stecker ist an dem 1.8m langen, integrierten Kabel schon vorhanden. Vorteile dieses Interface: Keine Lötarbeiten, der Expansionsport bleibt frei, bei XE Modellen wird der Modulschacht und ECI nicht belegt.

Best.-Nr. AT 98 — DM 128,-

Eprom-Burner V1.6
für alle XL/XE ab 64KB

Als einen leistungsfähigen Eprom-Brenner zum kleinen Preis kann man ohne Umschweife den Burner V1.6 bezeichnen. Ob Sie nun gerne verschiedene Betriebsysteme brennen möchten, Module herstellen oder Eproms für die ROM-Disk brennen möchten, mit diesem Brenner erhalten Sie alle Möglichkeiten. Alle Typen von 2764/27C64 (8KB) über 27128/27C128 16KB), 27256/27C256 (32KB) oder 27512/27C512 (64KB) können mit diesem Programmiergerät gebrannt, gelesen und verglichen werden. Einfachster Anschluß am Modulschacht, voll menügesteuerte Software und ein ausführliches Handbuch in Deutsch mit einer kleinen Epromologie auch für den Laien. Einstecken, Software laden und Sie können sofort loslegen. Auch hier natürlich Top-Qualität in der Verarbeitung. Sie sind Laie, haben noch nie mit Eproms zu tun gehabt? Keine Angst, die Software und das Handbuch machen das Brennen von Eproms zum Kinderspiel. Eine langlebige patentierte Textool-Fassung sorgt für ein verschleißfreies, kinderleichtes wechseln der Eproms. Diese Spezialfassung ist mit einem Hebel ausgestattet, der es erlaubt, die Eproms quasi in die Fassung hineinzulegen. Noch nie war ein Eprom-Programmiergerät dieser Leistungsklasse so preisgünstig! Mußte man früher für weniger fast 300,- DM auf den Tisch legen, so reichen heute etwas mehr als die Hälfte.

Best.-Nr. AT 240 — DM 189,-

25K Bibomon

Aus den Jahren 1987/88 dürfte der 16K-Bibomon als der Hardwarezusatz schlechthin bekannt worden sein. Dieser erstklassige Maschinensprachmonitor wurde weiterentwickelt, dem Design der 90 Jahre angepaßt. Neben dem residentem DOS, dem Monitor, Zeilenassembler, OLD-OS, Optionales Betriebssystem, integrierten XL/XE High-Speed OS, BASIC-Romsteuerung und vielem mehr gibt es optional einen vollwertigen ROM-Assembler mit allen Funktionen dazu.

Volle Systemkontrolle für Programmentwickler, solchen die es werden wollen, für den Blick hinter den Kulissen der Profis, Schummelpokes usw. 30 Seiten Handbuch in Deutsch begleiten Sie sicher durch die Funktionsvielfalt des 25K Bibomon. Ob Disassemblieren, Text-, Byte-, ASCII- oder Bildschirmcodesuche, Singlestep, Tracen, Dumpen, lesen und schreiben von Sektoren, mathematische Funktionen, umrechnen von DEZ in HEX oder BIN und umgekehrt und und und ....., alles kein Problem. Selbstverständlich ist dies nur ein kleiner Auszug aus der Funktionsvielfalt des 25K-Bibomon.

Der im Profipaket enthaltene Bibo-Assembler befindet sich resident im ROM. Dieser kann zu jedem beliebigen OS als Modul, statt des Basic, zugeschaltet werden.

25K-Bibomon Grundversion
Best.-Nr. AT 244 — DM 149,-

25K-Bibomon Profipaket mit Bibo-Assembler im ROM
Best.-Nr. AT 262 — DM 189,-

ACHTUNG: Weihnachtsangebot

25K Bibomon mit Bibo-Assembler nur DM 149,-

Epromologie!!

Nicht viele unter Ihnen haben sich einmal mit den Eigenarten der Eproms beschäftigt. Allerdings ist das Interresse größer als man glaubt. Viele möchten das im ATARI befindliche ROM ersetzen, ändern oder aber einfach zusätzliche Betriebssysteme zur Verfügung haben. Wer nicht glücklicher Besitzer eines 25K-Bibomons ist, der weiß sich hier manchmal gar nicht zu helfen. Hier nun kommen Eproms zum Einsatz. Fangen wir erst einmal damit an, was Eproms sind.

EPROM steht für "ERASABLE-PROGRAMABLE-READ-ONLY-MEMORY". Übersetzt "LÖSCHBARER-PROGRAMMIERBARER-NUR-LESE-SPEICHER".

Der Unterschied zum ROM "READ-ONLY-MEMORY", ein "NUR LESE SPEICHER" besteht zum einen in der Löschbarkeit, wie auch in der Programmierbarkeit. Zum Löschen befindet sich ein Quarzglasfenster auf den Eproms (es gibts Ausnahmen). Fällt durch dieses Fenster UV-Licht (z.B. Höhensonne), so werden alle Bits eines Eproms auf "1" bzw. "HIGH" gesetzt.

Im Gegensatz zum anderen Speicher (RAM) zählt ein Eprom als leer, wenn es voller "FF" steht. Beim Programmieren werden nun die entsprechenden Bits auf "0" bzw. "LOW" gesetzt. Die Programmierung der Eproms geschieht nach festgelegten Algorithmen. Zum einen ist da die sogenannte Programmierspannung.

In der Computerwelt werden heute ja +5V eingesetzt (man arbeitet an der 3,3V Technik). mehr als +6V sind schon als Starkstrom zu verstehen. Bei der Programmierung der Eproms werden +12,5V benötigt. Alte Typen brauchen gar +21V bzw. +25V als Programmierspannung.

Sobald diese Programmierspannung angelegt ist (am Pin VPP) kann nun das Datenbyte angelegt werden. Ganz so einfach ist es natürlich nicht (die Adresse sowie die Dauer des Impulses muß noch ermittelt werden), jedoch reicht dies zum schemenhaften Verständnis.

Bei den Programmieralgorithmen gibt es mittlerweile verschiedene Arten. Zu Zeiten der 1KB bzw. 2KB Eproms zu Preisen um die 50,- DM pro Stück (welch ein Wahnsinn) reichte der sogenannte "INTEL-Algorithmus".

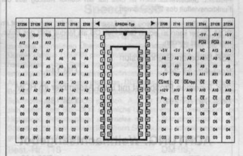
Dieses Verfahren wurde von der Firma INTEL (Die mit den 80X86 Prozessoren) entwickelt und nach ihr benannt. Hierbei dauerte das "Brennen" (Brennen wegen der hohen Spannung) eines Byte 50 ms, also 1/50 Sekunde. Somit konnten 50 Byte pro Sekunde Programmiert werden. Bei 2KB kamen so schon 41 Sekunden ohne Verifizierung der Daten zustande.

Bei den heute mindestens üblichen 27512=64KB Eproms würde diese Prozedur schon 1229 Sekunden, mehr als 20 Minuten dauern. Man stelle sich einmal die Produktion von 100 25K-Bibomon vor, jeweils ein 64KB Eprom kommt zum Einsatz, man bräuchte also hierfür knappe 34 Stunden!! Wer jetzt noch berechnet, daß Eprom bis zur größe 512KB!!!(27240) verfügbar sind, der wird wissen, warum hier einiges getan werden mußte. Dieser INTEL-Algorithmus wurde dann modifiziert, sozusagen mit einer Intelligenz ausgestattet. Für Typen bis 64KB reicht dieser dann für die Kleinserienfertigung aus.

Das Programmieren für ein 64KB Eprom dauert dann ca. 2 Minuten. Darüber hinaus gibt es dann den Quick- oder Pulsalgorithmus. Allerdings wird bei diesem Verfahren höchste Ansprüche an die Hardware der Programmiergeräte sowie den Eproms gestellt. Neben der Programmierspannung wird eine erhöhte Betriebsspannung von +6V angelegt. Ein 64KB Eprom kann so in ca. 10 Sekunden!! programmiert werden.

Programmiergeräte in den Klassen ab 1500,- DM beherrschen dieses Verfahren sicher (Low-cost Geräte

Pinbelegung der Typen 27XXXX



27256	27128	2764	2732	2716	2708	◄ EPROM-Typ ►	2708	2716	2732	2764	27128	27256
Vpp	Vpp	Vpp								+5V	+5V	+5V
A12	A12	A12								PGM	PGM	A14
A7	A7	A7	A7	A7	A7		+5V	+5V	+5V	NC	A13	A13
A6	A6	A6	A6	A6	A6		A8	A8	A8	A8	A8	A8
A5	A5	A5	A5	A5	A5		A9	A9	A9	A9	A9	A9
A4	A4	A4	A4	A4	A4		-5V	Vpp	A11	A11	A11	A11
A3	A3	A3	A3	A3	A3		CS/WE	CE	OE/Vpp	OE	OE	OE
A2	A2	A2	A2	A2	A2		+12V	A10	A10	A10	A10	A10
A1	A1	A1	A1	A1	A1		Prg	CE	CE	CE	CE	CE
A0	A0	A0	A0	A0	A0		D7	D7	D7	D7	D7	D7
D0	D0	D0	D0	D0	D0		D6	D6	D6	D6	D6	D6
D1	D1	D1	D1	D1	D1		D5	D5	D5	D5	D5	D5
D2	D2	D2	D2	D2	D2		D4	D4	D4	D4	D4	D4
0V	0V	0V	0V	0V	0V		D3	D3	D3	D3	D3	D3

27210	27010	27011	27513	27512	◄ EPROM-Typ ►	27512	27513	27011	27010	27210
Vpp										+5V
CE										PGM
D15										NC
D14										A15
D13	Vpp								+5V	A14
D12	A16								PGM	A13
D11	A15	Vpp/RS	NC	A15		+5V	+5V	+5V	NC	A12
D10	A12	A12	A12*	A12		A14	WE	PGM/WE	A14	A11
D9	A7	A7	A7	A7		A13	A13	A13	A13	A10
D8	A6	A6	A6	A6		A8	A8	A8	A8	A9
0V	A5	A5	A5	A5		A9	A9	A9	A9	0V
D7	A4	A4	A4	A4		A11	A11	A11	A11	A8
D6	A3	A3	A3	A3		OE/Vpp	OE/Vpp	OE	OE	A7
D5	A2	A2	A2	A2		A10	A10	A10	A10	A6
D4	A1	A1	A1	A1		CE	CE	CE	CE	A5
D3	A0	A0	A0	A0		D7	D7	D7	D7	A4
D2	D0	P0/D0	P0/D0	D0		D6	D6	D6	D6	A3
D1	D1	P1/D1	P1/D1	D1		D5	D5	D5	D5	A2
D0	D2	P2/D2	D2	D2		D4	D4	D4	D4	A1
OE	0V	0V	0V	0V		D3	D3	D3	D3	A0

Epromologie

versprechen dies, jedoch hat man selten Erfolg).

Aber was kann der XL/XE User mit Eproms anfangen? Erst einmal wollen viele User weitere Betriebssystem unterbringen. Etwas schwieriger wird es schon beim BASIC. Oder die Möglichkleit Module zu erstellen wird erst mit Eproms finanziell interessant.

Heute möchte ich einen kurzen und einfachen Weg aufzeigen, wie man im XL/XE bequem ein weiteres OS (Betriebssystem) umschaltbar mittels Eprom unterbringen kann. Das OS der XL/XE besteht aus einem 16KB ROM. Dieses ROM ist leicht zu finden, da es als einziger Baustein in einem 28poligen Gehäuse sitzt. Sowohl bei XL's als auch bei den XE's befindet sich direkt in der Nachbarschaft das BASIC im 24poligen Gehäuse.

Eine Ausnahme stellt die XE-Konsole mit abgesetzter Tastatur dar. Diesen Typ Klammern wir aus. Leider ist bei den meisten XL/XE das OS eingelötet, sodaß es nicht einfach ersetzt werden kann. Hier nun gibt es zwei Möglichkeiten. Für den Erfahrenen Elektroniker bietet sich das auslöten des ROM's an, dies sollte aber wirklich nur vom geübten User vorgenommen werden.

Nachdem das ROM in mühevoller Arbeit entfernt worden ist, sollte man unbedingt eine Präziosionsfassung einsetzen. Diese Fassungen kosten zwar etwas mehr, bieten aber durch die gedrehten Kontakte eine wesentlich längere Lebensdauer - auch nach mehrmaligem Austauschen der IC's. In diesen freien Sockel kann nun ein 32K-Eprom mit zwei darin befindlichen Betriebssystemen eingesetzt werden.

Folgende Vorraussetzungen müssen erfüllt werden, damit diese beiden Betriebssysteme umschaltbar vorhanden sind. Im Adreßbereich von $0000 - $3FFF befindet sich die erste OS-Version, im restlichen freien Speicherbereich von $4000 - $7FFF die andere Version. Nun wird der Pin 27 aus der Fassung herausgebogen, dies ist Adressleitung "A14". Dieser Anschluß wird nun über einen Widerstand (ca. 10KOhm) auf +5V gelegt. Wird nun über einen Kippschalter, hier reicht sogar ein einfacher "EIN"-Schalter, der Pin 27 auf Masse gelegt, so wird die untere Bank aktiviert.

Kann das OS nicht ausgelötet werden (nochmals der Hinweis, dies ist eine schwierige, nur vom Fachmann auszuführende Arbeit), so kann auf das OS ein Sockel (auch hier besser Präzision) sozusagen Huckepack aufgelötet werden. Vorher sollte der Pin 20 des OS von der Platine getrennt werden. Hier bietet sich das Erwärmen an der Unterseite mittels Lötkolben an, wobei gleichzeitig der Pin an der Oberseite mittels Schraubendreher herausgezogen wird.

Die Fassung wird nun Pin für Pin mit dem OS durch Löten verbunden. Ausnahme Pin 20, dieser wird nicht mit dem OS verbunden. Jeder der Anschlüsse wird nun über einen Widerstand von ca. 10KOhm auf +5Vgelegt. Hierzu kann der Pin 28 verwendet werden. Nun nimmt man einen einfachen Umschalter, stattet diesen mit drei Kabel aus. Den mittleren Kontakt des Schalters kann man nun entweder an Pin 15 der MMU (das einzige 20polige IC im XL/XE) oder aber an dem Lötpunkt des Pin 20 des OS (dort wo der Pin nicht mehr drin steckt) anlöten. Die beiden anderen Kabel werden nun jeweils an die Pins 20 des OS bzw. des aufgelöteten Sockel angebracht. Im oberen freien Sockel kann nun jedes beliebige OS gesetzt werden.

Wer nun mehr als 2 Betriebssysteme betreiben möchte, der kann mittels eines 64K-Eproms sowie eines Drehschalters weitere unterbringen. Allerdings ist dies schon etwas schwieriger. Wer jedoch etwas Verständnis für das High/Low-Verhalten von Adressleitungen hat, wird dies jedoch leicht mittels der Epromschematik (siehe Bild) hinkriegen.

Wer nun einen geeigneten Eprom-Brenner sucht, der ist mit dem Eprom-Burner 1.6 gut bedient. Dieser bietet den Brennkomfort von 8KB bis zum 64KB-Eprom mittels Menügesteuerter Software. Das Programmieren von Teilbereichen eines Eproms ist ebenfalls ohne Schwierigkeiten möglich. Ein ausführliches Handbuch führt den Laien dann noch ein wenig in den Umgang mit Eproms ein.

Pinbelegung und Betriebsarten 27128

Anschlußbelegung des 27128A

V_{PP}	1	28	V_{CC}
A12	2	27	$\overline{PGM}$
A7	3	26	A13
A6	4	25	A8
A5	5	24	A9
A4	6	23	A11
A3	7	22	$\overline{OE}$
A2	8	21	A10
A1	9	20	$\overline{CE}$
A0	10	19	O7
O0	11	18	O6
O1	12	17	O5
O2	13	16	O4
GND	14	15	O3

Betriebsarten

Anschlüsse / Betriebsart	$\overline{CE}$ (20)	$\overline{OE}$ (22)	A9 (24)	$\overline{PGM}$ (27)	V_{PP} (1)	V_{CC} (28)	Ausgänge (11–13, 15–19)
Lesen	V_{IL}	V_{IL}	X	V_{IH}	V_{CC}	V_{CC}	D_{OUT}
Ausgang sperren	V_{IL}	V_{IH}	X	V_{IH}	V_{CC}	V_{CC}	hochohmig
STANDBY	V_{IH}	X	X	X	V_{CC}	V_{CC}	hochohmig
Schnelle Programmierung	V_{IL}	V_{IH}	X	V_{IL}	V_{PP}	V_{CC}	D_{IN}
Verifizierung	V_{IL}	V_{IL}	X	V_{IH}	V_{PP}	V_{CC}	D_{OUT}
Programmierung sperren	V_{IH}	X	X	X	V_{PP}	V_{CC}	hochohmig
Elektronische Signatur	V_{IL}	V_{IL}	V_H	V_{IH}	V_{CC}	V_{CC}	CODES

Große Werbeaktion

Damit uns das ATARI magazin noch lange erhalten bleibt, und das hoffen wir wahrscheinlich alle, muß das Magazin eine bestimmte Verkaufszahl erreichen.

Da es aber leider nicht zu vermeiden ist, daß mit der Zeit einige User Ihr Hobby aufgeben, sollten diese Lücken gleich wieder gefüllt werden.

Hier können Sie nun aktiv werden! Gibt es in Ihrem Bekannten- und Freundeskreis User, die noch nie das ATARI magazin bei uns bestellt haben?

Falls ja, vielleicht können Sie sie vom Bezug des ATARI magazins überzeugen.

Gutschein in Höhe von DM 10,-

Für jeden Neukunden erhalten Sie als kleines Dankeschön einen Gutschein in Höhe von DM 10,-.

Setzen Sie sich mit uns in Verbindung (entweder schriftlich oder unter der Hotline 07252/4827). Wir schicken Ihnen die speziellen Bestellformulare zu.

Power per Post, Postfach 1640, 75006 Bretten

ATARI magazin Hefte

Achtung: "Neue" alte Ausgaben wurden in unserem Keller gefunden

Ist Ihre Sammlung noch nicht völlständig? Hier haben Sie die Möglichkeit, das eine oder andere Magazin nachzubestellen.

Zunächst eine Liste der noch vorhandenen älteren ATARI magazine aus den Jahren 87, 88 und 89. **Das Einzelexemplar kostet hier nur DM 2,50.**

O 4/87	O 4/88	O 10/88	O 4/89	O 8/89
O 5/87	O 5/88	O 12/88	O 5/89	O 9-10/89
O 6/87	O 6/88	O 1/89	O 6/89	O 11-12/89
O 1/88	O 7/88	O 3/89	O 7/89	
O 3/88	O 8/88			

Das neue ATARI magazin

O AM 1/91	DM 5,-	O AM 2/91	DM 7,50	OAM 3/92	DM 10,-
O AM 4/92	DM 10,-	O AM 5/92	DM 10,-	O AM 6/92	DM 10,-
O AM 7/92	DM 10,-	O AM 8/92	DM 10,-	O AM 1/93	DM 10,-
O AM 2/93	DM 10,-	O AM 3/93	DM 10,-	O AM 4/93	DM 10,-
O AM 5/93	DM 10,-	O AM 6/93	DM 10,-		

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an, und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Name	Straße
PLZ/ORT	
O Bargeld (keine Versandkosten)	O Scheck (+ 6,- DM/Ausl. 12,-DM)

VORSCHAU

Ein kleiner Auszug

Wie Sie vielleicht bemerkt haben, unterscheidet sich die Vorschau meistens vom Inhalt des nächsten ATARI magazins. Deshalb spare ich mir diesmal die Vorschau.

Lieber möchte ich an dieser Stelle allen Usern noch einmal ein frohes Weihnachtsfest und einen guten Rutsch in das Jahr 1994 wünschen.

Die Ausgabe 2/94

erscheint Ende Februar

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständig freie Mitarbeiter:
Rainer Hansen
Ulf Petersen
Harald Schönfeld
Thorsten Helbing
Kay Hallies
Florian Baumann
Markus Rösner
Frederik Holst
Lothar Reichardt
Daniel Pralle
Stefan Heim
Sascha Röber
Rainer Caspary

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Melanchthonstr. 75/1
Postfach 1640
75006 Bretten
Tel.: 07252/3058
Fax: 07252/85565
BTX: 07252/2997

Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.

Manuskript- und Programmeinsendung:

Manuskripte und Programmlistings werden gerne von uns angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck und zur Vervielfältigung der Programme auf Datenträger. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.

Großer Programmierwettbewerb

Preise im Gesamtwert von 700,- DM

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches Hilfsprogramm für den Atari XL/XE.

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick programmiert, nehmen Sie teil an unserem Programmierwettbewerb!!!

1. Preis: Gutschein in Höhe von DM 150,-

2.-5. Preis: Gutschein in Höhe von DM 75,-

6.-10. Preis: Gutschein in Höhe von DM 50,-

Großer Programmierwettbewerb (Dezember 1993)

Hier nun die Gewinner

1. Achtung, Klassik!(Uwe Jacob, Aschersleben)
2. Variablentool (Alexander Blacha, Niederorschel)
3. Geomet (Raimund Altmayer, Konz)
4. Fight (Oliver Redner, Hannover)
5. Ostertageberechner (Fritz Hübner, Köln)
6. Musik im Kerzenschein (Uwe Jacob, Aschersleben)
7. K.I.D. (Raimund Altmayer, Konz)
8. Mine Sweeper (Jörg Bessen, Rostock)
9. DISK-LINE-Bilder (Raimund Altmayer, Konz)
10. Hilbert, Senso, Koch (Sascha Hatjief)

Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten